3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.67
攻略透解
塞尔达传说 幻影沙漏 NDS
怪物史莱克3 PSP
特快专递
富豪街DS
水色学园
变形金刚
伟大的罗马战争
专题企划
桃李熟时忆师恩
来自游戏世界的老师们
特别关注
PSP降级风波再起
"神秘电池"降级传闻证实！内幕大揭秘！
3.50系统《Lumines》漏洞降级指南

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

OS掌机 3名

二等奖

M3DSS烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 2名

SCL震动版烧录卡 2名

EZ5烧录卡 2名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 1名

黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 1名

黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 1名

参与方式： 只要在2007年7月30日前（以邮戳时间为准）将本辑《掌机王SP》附带的“读者调查表”填好并寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第69辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

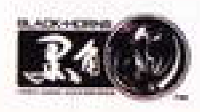


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游戏机实用技术 2007年8月A

本期收录了《塞尔达传说》、《玛娜学园》、《信赖铃音》三款大作攻略，特别企划和小说回廊继续为大家奉献精彩内容。“360全方位”栏目请来微软线人为大家揭开X360三红灯之谜，编辑视点解构当今世界最流行的游戏奥秘。本期赠品除了精彩的DVD外，还有由全体阳光学员打造的《Wii超实用迷你手册》！除此之外，本期还有震撼消息发表，不要错过！





现已全国上市

Xbox360 专辑 Vol.2

携第一辑余温，综合读者要求，第二辑将成为您夏日游戏盛宴的最佳伴侣！本辑收录了包括全部取自官方资料的《蓝龙》、《命令与征服3》、《山脊赛车6》等经典X360大作详尽攻略。而上辑中大受好评的业内秘闻《X360揭秘》还将继续火热连载，海量文字让你一次读个够！另外还为您准备了《GTA》十周年特辑，让您深入了解这个为所欲为的自由之都。Xbox360 专辑 DVD Vol.2将为您收录《蓝龙》制作特辑、《信赖铃音》MV欣赏、最新游戏影像等精彩内容。



7月10日 全国火热上市

变形金刚漫画版 第一代 VOL.4

变形金刚诞生20周年纪念作品，史上最华丽的变形金刚漫画，DW公司经典系列最后的遗作。令人叹为观止的剧情，让人扼腕惋惜的结局。**更多精彩内容超越想像！** G1系列完结篇，塞联阵狂飙本土化译制；人物详尽档案，传统附加内容继续奉上；TF系列关键词，全面解读变形金刚世界观；音乐集VOL.4，收录变形金刚珍贵音乐资料。特别提示：《变形金刚漫画版第一代》1～3卷，全国各地报刊亭销售中，第4卷与电影版同步推出。





7月11日 共享金刚迷的节日

游戏光环DVD 第26辑

在《变形金刚》电影版上映之际特别收录《变形金刚》游戏版与电影版精彩影像，游戏版高素质片头CG动画欣赏+电影版精彩片花！劲作特搜队为你带来总数超过50款海量的新游戏资讯与已发售游戏的精彩点评！收录《使命召唤4》、《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》、《GTA4》等多款新游戏影像；特别收录“小岛秀夫VS. 三上真司”对谈影像，两大名制作人畅谈当今游戏业；热血最强收录《王国之心 II 最终混合版+》最高难度无伤BOSS战精彩影像！



7月12日 全国上市





攻略透解

塞尔达传说 幻影沙漏

NDS

详细流程攻略

谜题通解上手指南
游戏系统深入解析
全道具功能讲解
全岛屿、迷宫地图详细解说

P91

用你的触控笔记录下海拉尔的每一个细节，
向神秘的大海原进发吧！

P82

玩转PSP

PSP降级 风波再起

——"神秘电池"降级传闻证实！内幕大揭秘！

PSP藏暗门，电池激活记忆棒程序引导模式！详细内幕独家暴料。

——3.50系统《Lumines》漏洞降级指南

3.50漏洞惊现，降级神话再度延续！详细过程一步步指引。

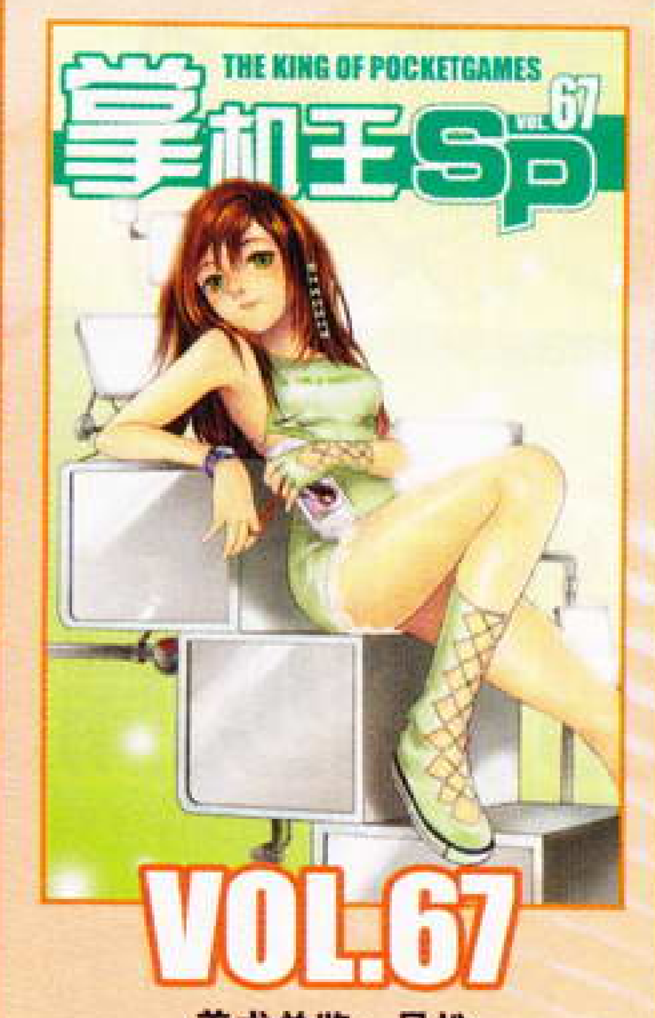
专题企划

桃李熟时忆师恩

来自游戏世界的老师们

P53

这个夏天，又一批学子们完成了中学、大学的学业，与自己的老师们告别。每每到离别的时候，学子才会深切体会到老师对自己的教诲和培育之恩，今天，我们就来回忆游戏中那些为莘莘学子鞠躬尽瘁的老师们……



VOL.67

美术总监：吴松
封面画师：变色猪

口袋光环Vol.67



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eaml或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

软件 SOFTWARE

世嘉授权BioWare开发《索尼克》RPG游戏，平台锁定NDS

世嘉美国分部、世嘉欧洲分部以及加拿大游戏开发商BioWare今天宣布，他们将合作制作一款基于世嘉经典游戏形象刺猬索尼克的全新RPG游戏。目前游戏名尚未确定，预计将于2008年发售，对应平台为NDS。本作也是世嘉在过去六个月里，第二次授权欧美游戏厂商开发RPG游戏。

“BioWare是世界上最棒的RPG开发商之一。”世嘉美国分部的首席运营官Simon Jeffery说道，“世嘉的所有人都对BioWare很有信心，我们相信他们可以为掌机平台的所有玩家制作出顶级的RPG游戏。”世嘉官方相信，通过与BioWare的合作，能够进一步扩大世嘉在西方游戏受众中的影响力。在过去的几年里，世嘉宣布与Bizarre Creations、Monolith、Obsidian Entertainment、Planet Moon Studios以及硅骑士等多家厂商建立过合作关系。也曾经收购了The Creative Assembly、Secret Level、Sports Interactive等工作室，以加强针对欧美市场游戏开发的力度。

BioWare公司总裁Greg Zeschuk对记者表示：“我们很高兴可以和世嘉合作开发索尼克的游戏。它一直是游戏业经久不衰的经典形象之一。索尼克在全世界都有很多爱好者，我们希望在索尼克的世界里制作出有惊人的故事性的游戏。我们会捕捉角色的特点并将它完全放在原创的冒险里。”

BioWare是屡获大奖的游戏开发商，曾经创造出了畅销多年的“《博德之门》系列”、“《无冬之夜》系列”以及2003年的《星球大战：旧共和国的武士》。BioWare于2005年推出的《翡翠帝国》，还获得了当时的年度RPG游戏评选冠军。而眼下备受期待的X360平台FPS游戏《质量效应》，也出自BioWare公司之手。



软件 SOFTWARE

《凉宫春日的忧郁》首款游戏作品登陆PSP



NBGI公司正式宣布，将推出以日本人气动漫《凉宫春日的忧郁》为题材的游戏作品，本作暂命名为《凉宫春日的忧郁》，预定于2007年登陆掌机PSP。NBGI此次制作的PSP《凉宫春日的忧郁》(暂名)是一款AVG游戏，游戏中玩家需要在原作的舞台中与形形色色的登场人物进行对话发展剧情，游戏中将启用动画版声优原班人马进行配音。公司表示，本作不仅将沿袭公司之前AVG作品的游戏系统，还将首次针对漫画游戏作品开发出全新的游戏系统和新要素，具体的游戏情报将会在今后逐步发表。

《凉宫春日的忧郁》于2003年起在《ザ・スニーカー》杂志中开始连载，并于2006年动画化获得了巨大的成功。最新刊《凉宫春日的分裂》也于4月发售，同样获得了极高的人气。

硬件 HARDWARE 全面解放CPU转速，索尼确认333MHz频率游戏开发中



索尼SCE官方发言人近日向媒体确认，游戏开发商现在已经可以开始全面利用PSP主机CPU的性能了，支持CPU全速运行(333MHz)的游戏已经在开发之中。这一新进展得益于5月末PSP 3.50版本新固件的推出。

事实上在此之前，开发商只能让PSP游戏在266MHz的主频运行下，而不是PSP的CPU全速运行状态下的333MHz。目前市面上已经发售的PSP游戏大多都是以222MHz主频运行的，今年2月发售的的SCE第一方作品《瑞奇与叮当5》是个例外，这款游戏已经可以以266MHz的主频运行。另外，一些专门从事PSP破解的黑客早先就发现了可以让PSP CPU全速运行的方法，这可以让某些游戏得到更流畅的帧率，但代价是电池消耗电量的速度也更快了，因此并没有能够产生太大的实际应用价值。由于提高CPU工作频率将明显增加耗电量，因此也有传闻说改良版的PSP将会具备更持久的电量以解决这一问题。显然有着更高运行主频的PSP，同时也迫切需要有与之相符的更耐久的电池来支持，这样才能满足掌机的便携特性。

索尼官方发言人还确认，支持PSP CPU全速运行的游戏目前还仅限于正在开发中的部分作品，已经发售的PSP游戏依然将会保持原有的运行频率，电量消耗也将不变。

软件 SOFTWARE 发挥PSP真正实力，制作人表示PSP版《战神》将支持CPU全速运行

就在索尼官方确认了PSP的CPU将可以开始以333MHz的速度全速运行，并且新近开发的游戏将能够全面利用PSP主机CPU的性能这一消息后不久。玩家们注目的焦点便顺理成章地转移到即将推出的几款PSP大作身上了，特别是对PSP版《战神 奥林匹斯之链》(God of War: Chains of Olympus)是否也将支持CPU全速运行这一问题，玩家们更是格外关注。

《战神 奥林匹斯之链》的艺术总监Cory Barlog，日前通过索尼官方开放的playstation.blog对外宣布，PSP版《战神》将支持CPU全速运行。Barlog在博客上写道："许多人都询问我《战神 奥林匹斯之链》是否会支持这一新优势(指CPU全速运行)，我的回答是'那是理所当然的'！"

他还说："事实上Ready at Dawn工作室早在游戏开发之初就已经开始尝试在PSP上创造更为惊人的游戏体验了。每一次当我发现新的突破时，我都会为我们究竟能让PSP发挥出怎样的实力而兴奋不已！我可以自信地对大家说，我们将让PSP版《战神》无论在视觉效果还是游戏体验上都达到PSP的一流水准。如果一切顺利的话，那么这款游戏将成为PSP上一款不能不玩的大作。"



最后Barlog还透露，将在今后通过官方博客更新等形式随时发布有关PSP版《战神 奥林匹斯之链》的最新信息，并暗示将在不久后的E3媒体及业界峰会上公布更多新情报。此外他还表示，根据目前的情况来看，最先有可能玩到本作的，应该是前不久参与官网注册的玩家们。

硬件 HARDWARE 用NDS看电视，NDS用电视讯号接收调节器年内发售



据日本《时事通信》报道，任天堂公司将于2007年内发售一款NDS主机新周边——电视讯号传送服务“ワンセグ(1SEG)”信号接收调节器。这是在任天堂股东大会上面向股东进行的制品展示会中公开的。

这款周边是2006年初曾经发表过的，当时暂名为“DS地上波数码播放受信卡”，通过它NDS用户就可以将NDS主机变为一台携带电视机。它是插入在NDS卡带插槽的位置，虽然插入后卡片会露出一部分，不过关于这一点岩田社长说：“由于正常情况下看电视的时候会把NDS放下来看，所以应该问题不大。”

而关于本产品的售价，任天堂方面透露不会是“售价数万日元的高价格产品”。

事件 EVENT 任天堂市值超过索尼，入选日本企业十强行列



根据最新的统计数据显示，任天堂在东京证券交易所的股票价格已经达到了突破历史记录的46350日元/股，公司市值总额达到了65700亿日元，在短时间超过索尼，这一成绩使任天堂当之无愧地入选了日本最具价值企业前十强行列，与丰田汽车公司、佳能公司和本田公司等著名跨国公司齐名。

根据权威财经资讯媒体Bloomberg的报道，任天堂目前的资产总值已经超过了索尼(市值64800亿日元)。前不久刚刚传来任天堂股票价格大幅攀升直逼索尼的报道，时间过了还不到两星期。任天堂股价继续不断上涨，转眼之间就超越了全球第二大消费电子厂商索尼，其增长势头着实令人瞠目。根据最新一轮的日本游戏产业销量统计报告(由Enterbra in公司提供)显示，5月份Wii主机在日本地区的销量为251,794台，累计达到2,734,994台。而NDS/NDSL在日本更是创造了17,655,799台的惊人业绩。另一方面，在大洋彼岸的美国，Wii和NDS/NDSL的表现同样令人赞叹。根据北美权威统计机构NPD最新一轮的统计，5月份Wii在美国销量达到了338,000台，超过了PS3和X360销量的总和还多。而NDS/NDSL则延续了火爆的销售势头，月销量达到了423,000台，继续霸占美国主机销量排行冠军。

根据任天堂官方前不久发布的财政报告，任天堂上一财年净收入总额将达到9665亿日元，预计新财年收入将超过11400已日元，实现历史性的新增长。

事件 EVENT 大力宣传，任天堂请来奥斯卡影后为游戏代言

任天堂欧洲分社前不久宣布，他们将邀请奥斯卡影后、好莱坞著名女星妮可·基德曼(Nicole Kidman)为NDS游戏《进一步成人脑力锻炼DS》代言，并通过平面媒体、电视节目及网络在欧洲全境展开新一轮宣传攻势。

时隔不久，妮可拍摄的电视宣传广告就已经开始在网络上传播了。我们看到片中的妮可一身白色的休闲服，与NDSL和广告宣传主题



相得益彰。“rock”、“paper”、“scissors”……看着她口中念着一个个单词颇为投入的样子，让人不知道是该佩服NDS游戏的魅力还是这位好莱坞天才女影星的演技。但无论如何，NDS游戏在欧洲市场的推广战略这次算是找对了合作对象。

妮可·基德曼表示：“我很欣赏任天堂开发出可以帮人们不断提高自己的游戏，比如脑锻炼来吸引新的玩家受众。最重要的是，我发现玩这款游戏是个保持头脑年轻的好办法。”任天堂英国市场部的负责人Dawn Paine补充道：“大脑训练的热潮已经席卷了全球，现在从老祖母到奥斯卡的大明星有超过千万的人在玩这个游戏。我们相信妮可将会是这次市场推广的主导人。”

新闻短讯

《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》限定主机同捆版公布



Square Enix公司的“《最终幻想》系列”新作，NDS用动作RPG游戏《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》(Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates)将于2007年8月23日正式发售。日前SE宣布了本作的限定主机同捆版的内容。本作的限定主机同捆版“ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト Gemini Edition”除了包括一款正式版游戏之外还包括了一台本作主题的限定版主机。同捆版将与正式版游戏同样于2007年8月23日发售，价格为21840日元。

《流星洛克人2》公布，预定2007年冬发售

《流星洛克人2》终于公布，本作预定于2007年冬登陆NDS，



价格未定。目前游戏公布的消息非常少，官方只透露了在新作中洛克人将会有新的变身形态登场，会和以前有很大变化，相信会带给玩家不同于前作的游戏感受。

前作《流星洛克人》是“《洛克人》系列”20周年纪念作品，分《飞龙》、《天马》、《雄狮》三个版本。讲述的是发生在《洛克人EXE》中洛克人和热斗的时代的数百年以后的故事。此系列作品的战斗采用的是3×5列的战斗区域，通过充满魄力的3D图形来描绘，通过持有的各种战斗卡片进行战斗。

关注数字

7万 占地为王，《富豪街DS》首日大卖7万套



日前，据日本游戏零售商的反馈统计，在2007年6月21日发售的几款引人注目的游戏作品中，NDS游戏《富豪街DS》获得了首日大卖7万份的好成绩，远远将其他作品抛在了身后。

30万 《塞尔达传说 幻影沙漏》首周大卖30万套

公布已久的任氏招牌RPG“《塞尔达传说》系列”最新作《塞尔达传说 幻影沙漏》于6月23日上市后就立刻占据了日本游戏销量榜榜首，6月18日～6月24日周间销量统计数据中，《塞尔达传说 幻影沙漏》上市虽晚，但以302,887套的销量荣登榜首。而《富豪街DS》则以148,876套的销量位居周间销量榜第二位。

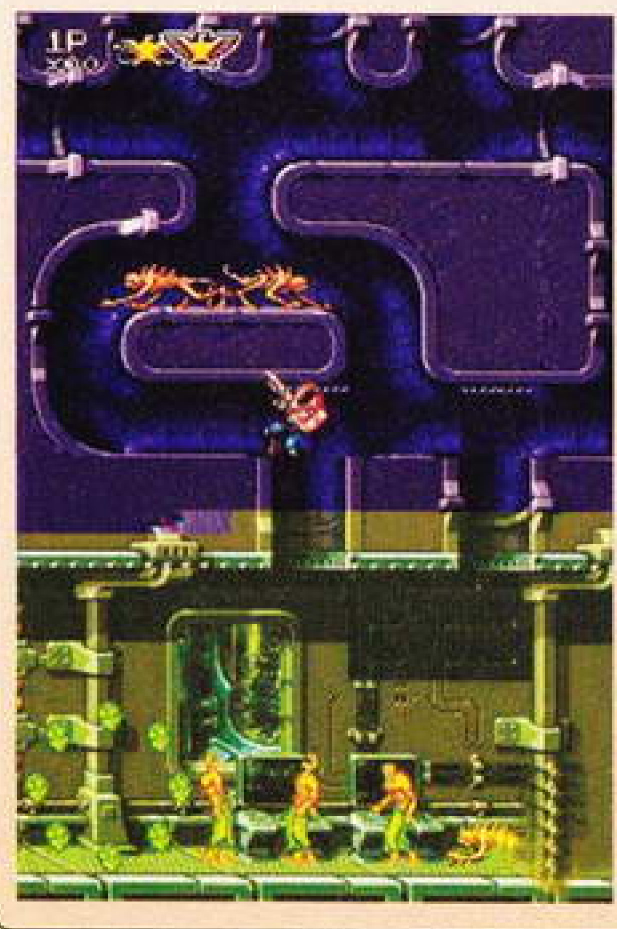
横版射击游戏鼻祖年内登陆掌机平台 热血的射击系战魂将与新老玩家见面！



NDS 魂斗罗4
Contra 4
◆Konami◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版

"《魂斗罗》系列"的正统续作《魂斗罗4》将在年内登陆NDS掌机，这也标志着该经典动作游戏系列走过的20年发展历程。本作故事发生在《魂斗罗Ⅲ 异形战争》两年之后。从红色猎鹰(Red Falcon)手中拯救了地球之后，超级士兵比尔和兰斯又面临着新的宇宙生物的威胁——黑蛇组织(Black Viper)。此次外星军队还联合了惟利是图的雇佣军部队疯狗(Mad Dog)和毒蝎(Scorpion)，我们的勇士们又将面对一场新的战争。

本作将会提炼出2D卷轴游戏的精华，给玩家们带来跳跃、射击、紧急躲避等一系列纯粹的动作乐趣。本作还将延续系列双人游戏的传统，允许两名玩家并肩作战对抗来势汹汹的星际侵略者。利用新的双屏系统，游戏的动作空间更大，让玩家有更大的活动区域，去承受着来自全方位的威胁。使用到双屏的大型BOSS战需要玩家去寻找并摧毁庞大怪物的弱点。本作还将首次在系列的游戏里引入"抓钩"这一装备，让玩家可以攀爬到环境中的高处。这一道具还让玩家们可以躲避一些致命的威胁，这会给游戏带来全新的战斗思维和戏剧化元素，让关卡更加紧张刺激。



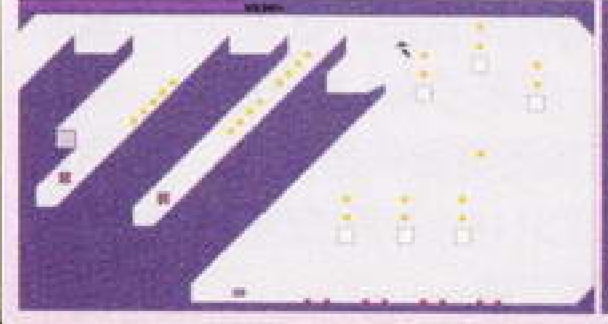
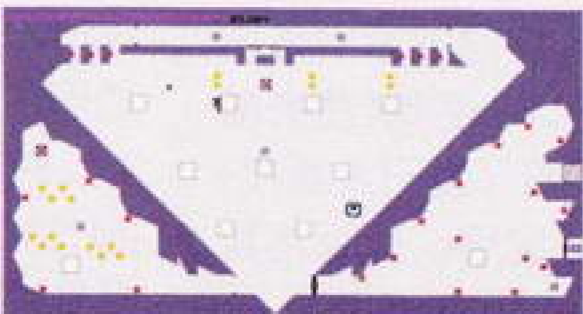


人气忍者题材Flash游戏登陆掌机平台 体验简单操作的魅力



PSP 忍+
N+
◆Atari◆ACT◆预定2007年11月◆美版

本作是一款忍者题材的动作游戏，移植自原PC版的Flash小游戏，原作中的操作方式很简单，玩家只需要利用键盘就能控制人物移动，不过游戏难度颇高。而本作则具备原作中的所有要素，并可以通过类比滑杆来更为轻松地进行操作。游戏还具备多人联机模式，即使是玩过原作的玩家也绝对有理由再挑战一回。

PSP 索尼克 竞争者2

Sonic Rivals 2

◆SEGA◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版

蓝色旋风席卷PSP平台 奔跑的刺猬又将与玩家们见面!

和系列前作一样，本作将继续保持"《索尼克》系列"惯有的曲折的关卡设计。制作厂商为使本作相比前作有所改进，届时将会增加新的冲撞机关以及诸多强力的武器和能力。另外本作中还会拥有150张卡片的卡片收集模式，可以让玩家可以进一步定制自己的角色或是开启隐藏要素。

本作拥有全新的多人对战模式，允许两名玩家用无线联机的方式共用一张UMD在六个不同的场地内进行比赛。单人自由模式中也增加了新的角色，比如玩家们非常喜欢的，长有两条尾巴的小狐狸Tails。



PSP 蠢材秀

Jackass：The Game

◆Red Mile◆ACT◆预定2007年9月◆美版

最无聊危险的游戏 白痴蠢蛋聚会大比拼



本作是由在美国极受欢迎的一档搞笑类电视节目所改编，主要讲述了一群低能、弱智且神经有些错乱的怪人，使尽浑身解数玩一些危险刺激、匪夷所思的游戏，目的是为了看看人们会有怎样的反应。其中更包括有许多无厘头的举动、爆笑的对白以及另类变态的游戏。特别值得一提的是，为了保证游戏中的人物够衰够搞怪，此次电视节目制作人也加入到了游戏的开发当中，这无疑为本作注入了强心针。

本作中有多达40余款的迷你游戏，大都取材自原电视节目中的情节，例如，为了逃脱大卡车的追击，你会钻进一只大垃圾桶来全速滚下山坡。而在"购物车竞技"一关中，你将乘坐超市里的购物车与其他参赛选手进行暴走比赛，你们将互相攻击，不过这一切都是在崎岖不平的山路上完成的。在"大闹高尔夫"一场中，为了躲避警察，你将驾驶高尔夫车，在开阔的球场内横冲直撞。





日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

《DS眼力锻炼》继续保持着日本销量榜榜首的位置，发售已经有一段时日的初代《成人脑力锻炼DS》和初代《成人英语锻炼DS》再次回到榜中，长卖之势令其他厂商的同类作品只能望其项背。PSP主机在日本的累计销量终于突破了550万，虽仍远远无法与NDS相比，但也已经树立了足够的市场地位，只可惜两款新作《龙珠Z 真武道会2》和《最终幻想II》的成绩相比前作都相去甚远。

软件部分

累计时间 2007年6月11日～2007年6月17日



1 实践锻炼眼力 DS眼力锻炼

见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング

周间销量 6万7375套　累计销量 25万2531套

■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元



2 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 2万4278套　累计销量 443万4509套　NDS

3 进一步成人英语锻炼DS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元

周间销量 2万2847套　累计销量 32万5333套　NDS

4 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 1万7547套　累计销量 456万9739套　NDS



5 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 1万6947套　累计销量 336万2772套　NDS



6 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2

燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

■Nintendo ■MUG ■2007年5月17日发售 ■4800日元

周间销量 1万5725套　累计销量 14万4689套　NDS



7 成人英语锻炼DS

英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 1万4932套　累计销量 184万1634套　NDS

8 马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万4792套　累计销量 221万9123套　NDS



9 欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 1万3176套　累计销量 415万6810套　NDS



10 龙珠Z 真武道会2

ドラゴンボールZ 真武道会2

■NBGI ■FTG ■2007年6月7日发售 ■4800日元

周间销量 1万3116套　累计销量 5万5104套　PSP

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	13万6168台	354万7705台	1107万3743台
PSP	2万7772台	99万8459台	551万1113台
GBASP	539台	2万1738台	593万4508台
GBM	534台	23199台	57万5599台
NDS	225台	1万954台	644万6660台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月9日～2007年6月16日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean:At World's End	Disney 2007.5.22	ACT
2	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	ACT
3	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.3	ACT
4	FIFA 07 FIFA 07	EA Sports 2006.9.29	SPG
5	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE 2007.5.11	ACT
6	海豹突击队 火线小组2 SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.15	ACT
7	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.30	SPG
8	欧洲冠军联赛 2006-2007 UEFA Champions League 2006-2007	EA Sports 2007.3.23	SPG
9	横冲直撞 76 Driver 76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
10	使命召唤 胜利之路 Call of Duty: Roads to Victory	Activision 2007.3.30	FPS

与上个月相比，英国6月份的PSP游戏销售情况平稳，依旧是几款刚发售不久的游戏活跃在市场上，领导着整个PSP游戏市场的走向。各个厂商都在等待7月份的美国E3游戏展开幕后公布或发售自己的看家游戏。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月9日～2007年6月16日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
2	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
4	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2006.7.7	ETC
5	最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix 2007.5.4	RPG
6	小马伙伴 Pony Friends	Eidos 2007.5.18	ETC
7	42经典棋牌桌面游戏 42 All-Time Classics	Nintendo 2006.9.29	TAB
8	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean:At World's End	Disney 2007.5.25	ACT
9	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo 2007.4.13	A·RPG
10	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC

《成人脑力锻炼》保持着良好销量势头，一跃直销量榜第一名。新奇的模拟厨师游戏《料理妈妈》一经登陆英国，便获得了玩家们的喜爱，销量也是猪突猛进，不甘示弱。《最终幻想III》自从上周跌出了前十位后，现在又慢慢回升至销量榜第五名。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月11日～2007年6月17日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
2	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean:At World's End	Disney 2007.5.24	ACT
3	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
4	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
5	使命召唤 胜利之路 Call of Duty: Roads to Victory	Activision 2007.3.30	FPS
6	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars II:The Original Trilogy	LucasArts 2007.6.29	ACT
7	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami 2007.5.15	ACT
8	史莱克冲撞 Shrek Smash and Crash	Activision 2007.3.14	ACT
9	女神侧身像 蕾娜斯 Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix 2007.5.3	RPG
10	世嘉MD经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC

进入6月以来，澳大利亚依旧是保持几款大作占领PSP游戏市场的局面，SCE大作《瑞奇与叮当5》的销售情况优异，继续占领着销量榜头名的位置。第二名的《加勒比海盗 世界尽头》则是凭借着同名电影的影响力而持续平稳热卖中，把电影做成游戏绝对是既轻松又讨好的事，看来商家也深谙此道。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月11日～2007年6月17日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	古惑狼聚会 Crash Boom Bang!	Vivendi Games 2006.2.11	ETC
2	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2006.6.6	ACT
3	猫猫 Catz 2006	Ubisoft 2006.12.7	ETC
4	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
5	小龙斯派罗 暗影遗产 Spyro Shadow Legacy	VU Games 2005.11.4	ACT
6	模拟养马 Horse	Miscellaneous 2006.10.26	SLG
7	史酷比 谁在看谁? Scooby Doo! Who's Watching Who?	THQ 2006.11.23	AVG
8	宠物旅馆 Petz Hotel	EA 2006.11.23	SLG
9	动物园大亨 Zoo Tycoon	THQ 2005.11.11	SLG
10	加菲猫的噩梦 Garfield's Nightmare	Disney 2007.3.15	ACT

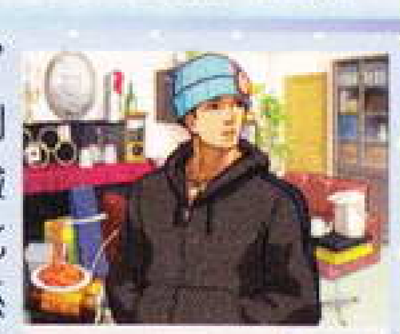
"《古惑狼》系列"喧哗益智作品出人意料地夺得了澳洲NDS销量榜第一名的宝座，可见最近能吸引玩家的NDS新作确实没几个，6月份的澳洲NDS游戏市场将是老游戏的天下。《蜘蛛侠》跌出了销量榜的前十位，取而代之的是梦工厂电影《怪物史莱克3》所改编的游戏，该作刚发售就窜直销量榜第二名，可见也没少沾电影的光。

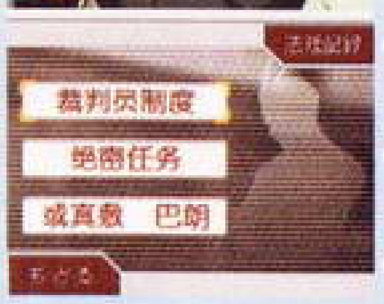
汉化讯息台

文 小志
编 马修

6月下半月的汉化界形势一片大好。NDS方面百花齐放，各个汉化组都有作品相继放出；PSP方面则是CG汉化组一家独大，近期发布了两款PSP汉化游戏，下面就来一同看看详细报道。

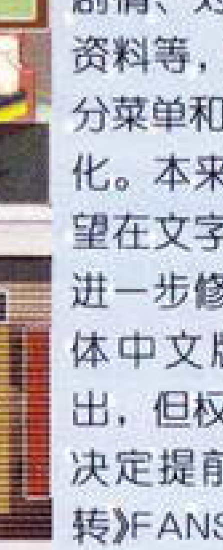
《逆转裁判4》完美汉化真情体验版





6月16日，“逆转ACE”发布了NDS游戏《逆转裁判4》的“完美汉化真情体验版”。作为在国内因为汉化而有着巨大人气的游戏系列，本作的汉化版推出可谓众望所归，而面对文本量如此巨大的作品，逆转ACE的汉化效率也堪称神速了。





根据发布者nakazawa的说明来看，此版本为文本完全汉化的版本，包括全四章所有剧情、对话、证物、资料等，图片以及部分菜单和CG图没有汉化。本来汉化组还希望在文字润饰方面再进一步修饰后联同繁体中文版本一起放出，但权衡再三后，决定提前和广大《逆转》FANS分享，一起来感受本作的非凡魅力。也就是说逆转ACE未来还将推出面对港澳台地区的繁体中文版《逆转裁判4》，让所有汉语的玩家体验到本作的魅力。

最后，让我们感谢所有参与本作汉化的人员，正是有了他们不懈的努力，我们才能如此之快地玩到完整的中文版《逆转裁判4》，以下是参与本作汉化的全体人员名单——破解：MaxVampire82，监制：nakazawa、晨、MaxVampire82、无齿的情兽，主力翻译：小草、死神迪奥、悦锴H、王炮，翻译：helenching、nakazawa、星痕&Polly、Peri · Yo、Abe，润色校对：晨、无齿的情兽、nakazawa、死神迪奥，美工：晨、死神迪奥，测试：甲贺弦之介、Sin_Sin、筱子、童桐，翻译支持：残酷な天使♀、绿青蓝、慕云之殇、zhangli、孤独。

《超级黑巴斯 垂钓北半球》汉化版



巴士汉化组也在6月16日发布了一款NDS汉化作品——钓鱼游戏《超级黑巴斯 垂钓北半球》的汉化版，本作是以欧洲和北美洲为舞台，可以充分享受钓鱼乐趣的小品级游戏。笔者进行了简单试玩，看得出本作汉化得非常深入，从标题到游戏的说明都汉化了，感谢所有参与本作汉化的人员，他们是风清扬（翻译兼测试）、是（润色）、waltz（美工）、chinagame（破解）。

《旋转滚珠》汉化版



6月17日是父亲节，TGB汉化工作室选择在这天发布了NDS游戏《旋转滚珠》的汉化版。虽然是TGB的作品，不过本作的汉化基本是依靠组长yeyezai一己之力完成，他一人包办了破解、翻译和美工全部工作，另外NDSBBS论坛的几位版主：sjevangelion、小High、CheangWaiKan、akira0505也帮忙参与了测试。作为一款父亲节发布的汉化休闲小游戏，各位玩家不要忘记推荐给自己的老爸玩玩看，说不定能和他同乐一番呢。



《降魔灵符传》简体中文版



6月23日，巴士汉化组发布了NDS上的A·RPG作品《降魔灵符传》的简体中文版。本作的汉化人员包括翻译：风清扬、凌乱、火曜日、佐仓蜜柑、源义经，润色：小心点、翔、bio丧尸，美工：waltz，破解：chinagame，测试：怪璞。

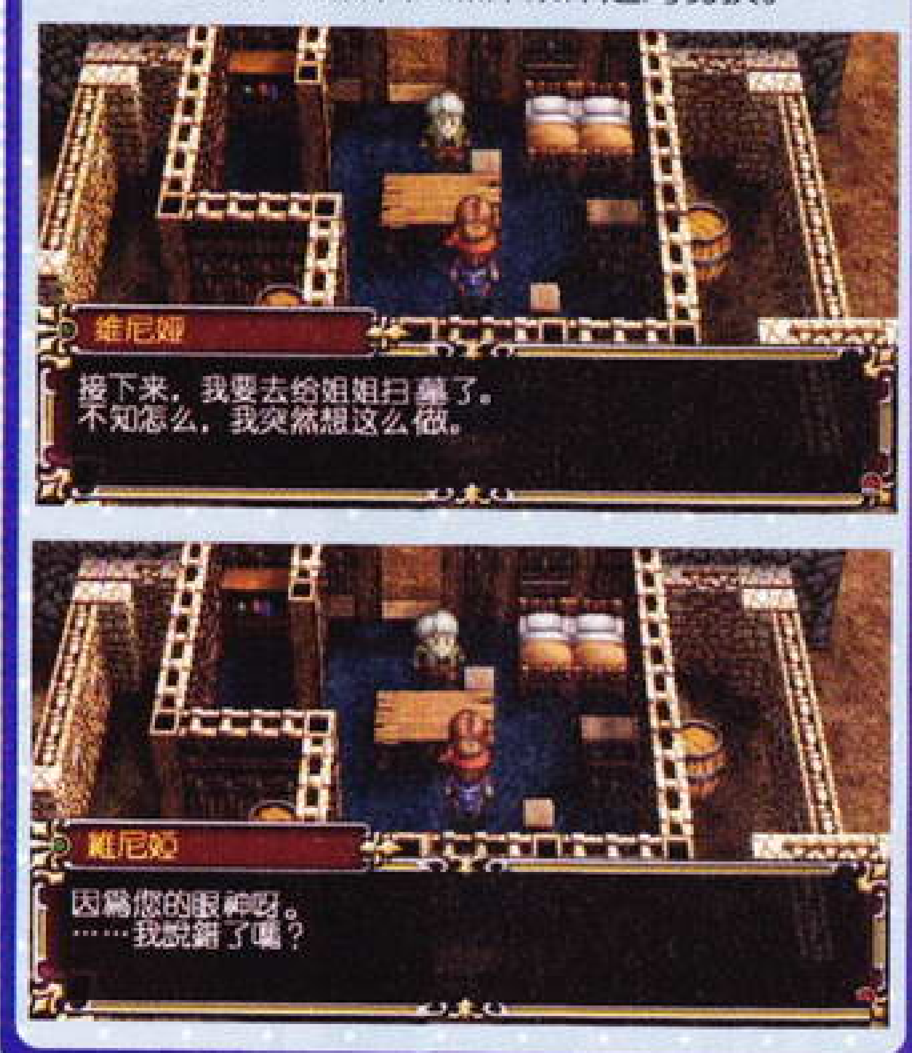
小志进行了简单地试玩，发现汉化素质非常不错，字体美观，语句通顺，汉化程度也比较高，推荐给各位读者。有兴趣的朋友可以到文末的地址下载，本作的解压密码是"http://www.tgbus.com/"。



《英雄传说 朱红之泪》简(繁)体汉化中文版

6月19日，CG汉化组发布了PSP作品《英雄传说 朱红之泪》的简(繁)体汉化中文版。目前的汉化版为1.0版，该版剧情汉化、道具汉化、PSP附加剧情汉化这三部分已达100%，相比测试版还修正了多处错别字以及语法错误，默认字体采用PhotoShop重新绘制，修正了声音与文字的同步问题等。不过目前的1.0版未对图片及PMF动画进行汉化，但是CG汉化组承诺会在未来的一到两个月的时间里进行更深度的破解，力求完美。

本次参与汉化的人员如下：Falcom、ZXP、candy123、lyabc302、nazo、Bill_22。Willow、飞鱼清风、Crainy、moonsun1234。此外汉化组特别提供一个字库替换程序，使得汉化版可以在幼圆、幼圆繁体、黑体和黑体繁体之间切换。



《VK瓦哈拉骑士》汉化中文版1.0

6月27日，CG汉化组发布了PSP游戏《VK瓦哈拉骑士》(本刊译做《瓦尔哈拉骑士》)的汉化中文版的1.0版，据介绍，本作是CG汉化组成员Crainy主力操刀汉化的一款作品，不过因为汉化中途他的PSP丢失而导致有一些地方汉化得并不完善，某些地方会出现乱码，不过汉化组承诺，在拿到新的PSP后，Crainy会制作修正补丁解决以上问题，而且还会制作繁体补丁造福港台玩家。

除了Crainy，参与本作汉化的人员还有程序：Moon·D·Luffy，字库：shikeyu，翻译：一击离脱、天堂系雪纳瑞、electRa、ゼロス、NAZO，润色：a0287ytl，辅助：Falcom，测试：newzcl、天锁ゟ斩月、candy123、冥夜の羽翼、willow，也感谢他们的辛勤付出。



近期全国阴雨连绵，这种天气窝在家里玩游戏实在妙不可言，相信大家也有同感吧？但是记得天气转晴后一定要多出门走走，有条件的话最好参加一些体育活动，这样才能保持身体的健康。最后给出本辑"讯息台"的相关下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3819。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

本次点评的PSP游戏均改编自近期的电影大片，其中素质最高的要数《怪物史莱克3》，清新的风格和良好的手感让人眼前一亮。NDS方面，《富豪街DS》的完成度相当高，Wi-Fi对战的加入让联机对战变得更加方便；《塞尔达传说 幻影沙漏》又一次进行了全新的挑战，全程触摸的操作方式让系列的玩家们有了全新的感受。

POCKETGAMES

怪物史莱克3

Shrek the Third

UMD■Activision■ACT■2007年6月5日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干 8：作为一款3D动作冒险游戏，本作画面让人眼前一亮，场景中的物体和角色都经过处理，显得格外简洁明快。角色动作流畅，打击感也非常棒，给人以拳拳到肉的感觉。并且具有童话风格的游戏音效也是本作的亮点。由于本作的初衷是宣传同名电影，所以关卡中的谜题难度适合各个年龄层的玩家，在炎炎夏日中能玩到这样一款风格清新的动作游戏确实挺惬意的。推荐

米格 8：作为一款由电影改编的游戏，本作素质不错。采用全3D画面还原电影的世界，而且菜单画面的主题风格都与电影非常贴切，有很强的代入感。再加上游戏音效丰富，破坏场景中的物品都会有不同音效产生，也很有电影的感觉。游戏模式采用关卡任务式，而且根据剧情还可以使用其它电影中的角色，必杀技系统也是本作的另一亮点，只是游戏难度实在太低龄化。推荐

马修 8：本作的画面一如原作般漂亮清新，全程语音使得本作更如电影一般，游戏中独特的木偶戏式过场情节也非常有趣。解谜部分有不少可圈可点之处，频繁发生的战斗则让人丝毫感觉不到冷场，打斗时的手感不错，不少技能还借鉴了同类ACT的经典系统，但△键发动特殊攻击时的力度稍显不足。总体来说，本作是款非常值得一玩的优秀ACT。推荐

变形金刚

Transformers: The Game

UMD■Activision■ACT■2007年6月19日■1～4人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统

软饼干 6：对电影改编的游戏不抱太大期望，本作当然也没能出乎我的意料。简陋的场景贴图和生硬的打击感让人提不起精神来。任务部分单调乏味，无非就是达到目的地或清版。某些关卡的难度设置也有问题，有些任务真是让人抓狂，被反复折磨的感觉很不爽。本作的卖点是机体变形，这点还比较让人满意，而最让我印象深刻的恐怕只有那段无比华丽的开场CG了。

马修 3：虽然一开始就知道这是款应景之作，但鉴于原作的号召力，估计本作怎么也应该是款高素质的二线作品。结果玩了才发现，游戏原来可以做到这么差，马赛克遍布角色全身，贴图简单得有些敷衍，动作异常生硬，手感、打击感都糟得一塌糊涂，音乐也完全是可有可无……需要说一下，之所以还给了3分，就因为它是《变形金刚》。

米格 7：本作的素质只能称得上是为电影造势，在电影上映前让玩家先来预热一下。游戏画面表现一般，贴图简陋，电影海报里那种细节丰富的大型机器人感觉在游戏中完全体验不到。作为一款动作游戏，本作打击感非常平庸，不论远距离枪战还是近距离格斗都缺少震撼力，再加上视点问题比较严重，操作手感就更让人不敢恭维。不过能够操作他们战斗也算让人激动。

哈利·波特与凤凰社
Harry Potter and the Order of the Phoenix

UMD■EA Games■ACT■2007年6月25日■1人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼干 为宣传电影推出的本作给人的第一印象便是气势宏伟，哈利的成熟版造型也足以让FANS满意。本作的魔法系统可圈可点，效果虽然华丽无比，但操作起来却不是那么顺手了，需要利用多个按键进行组合来激活魔法棒稍显繁琐。另外游戏中的某些提示不是太明显，可能会给攻关造成一些障碍。游戏的亮点在于逼真还原了电影中霍格华兹学院的风貌，让人留连忘返。

推荐

8

宇邪 在《哈里波特》电影和新书未上市之前推出游戏已经是EA的老套路了。本作画面素质不俗，过场CG与音乐把电影的气氛烘托地相当到位。水墨效果的菜单也着实能吸引不少的眼球。但游戏的核心——魔法系统的操作却不尽人意，需要多重组合键配合时机才能发动。很容易让人由于误操作而白白Game Over，完全没有动作游戏该有的爽快感与协调感。

雷伊 对于这部欧美人气电影我想不必再发表过多的评论，就游戏本身而言，能够让玩家扮演多重角色绝对让人大呼过瘾。另外游戏最大的亮点在于各种华丽的魔法以及完全忠实呈现的电影场景，肯定能让人有身临其境的感觉。作为一款动作游戏，本作难度不高，但操作比较复杂，另外游戏里NPC的AI有时确实让人不敢恭维。

7

富豪街DS
いただきストリートDS

卡片（512M）■Square Enix■TAB■2007年6月21日■1～4人■对应任天堂WI-FI网络接连



NDS

画面
音效
系统

雷伊 游戏系统方面和系列之前的作品差别不大，但是在完成度方面可以说是系列之最，新加入的换装系统有点意思，穿着自己独特的服饰和朋友们联机对战时很有投入感。本作在画面和音乐方面的表现还算不错，但由于NDS的屏幕有些偏小，所以刚开始玩的时候会觉得看起来比较累。游戏的规则虽然不算复杂，但要全部掌握并且在实战中合理运用也不是简单的事情。

推荐

胧月 秉承系列传统，可爱的角色和爆笑的动作依然叫人投入。但它也一向很擅长欺负人，尽管有众多虚拟明星坐镇，也没办法掩盖系统在平衡性方面的拙劣。玩家在和CPU对战时处于绝对的弱势——慈悲起来会施舍似的让你赢上一盘，但绝大多数情况下，玩家会感觉自己是在被一个千术高手玩弄，恨到牙痒。因此，请大家珍惜生命，务必联机游戏。

8

琉璃 这款集合了《DQ》与《马里奥》人气角色的作品一开始就吸引了不少FANS向玩家的注意。看着这些可爱角色间相互捉弄是在是非常有趣。本作玩法上虽然类似于《大富翁》，但是没有了使用道具的设定游戏的乐趣就稍有缩水了。本来应该是作为一款轻松娱乐游戏的本作由于NPC玩家的AI实在太高，常常让人有摔机的冲动！不过喜欢自虐的朋友可以挑战一下。

7

塞尔达传说 幻影沙漏
ゼルダの伝説 梦幻の砂时计

卡片（512M）■Nintendo■A·RPG■2007年6月23日■1～2人■对应任天堂WI-FI无线网络



NDS

画面
音效
系统

宇邪 “触摸”恐怕是本次《塞尔达》最大的主题了。虽然习惯了按键操作的玩家可能会对其产生怀疑：“这还是《塞尔达》吗？”如果你这么问，我就这么回答：“是！因为只有《塞尔达》才能感受到如此有趣的游戏体验。”事实证明，本作无论是在打破传统的解谜、灵活多变的道具、丰富异常的收集要素上，还是在精彩绝伦的BOSS战上，每一个方面都让人无可挑剔。

9

LIKY 完全用触控笔来操作的本作给人不同以往的新体验，而且这种全新的操作模式并没有给玩家造成太大的障碍，值得称赞。继承了《风之杖》卡通渲染风格的画面让人感觉非常舒服，而相比《风之杖》，本作航海部分的处理有了巨大进步，过程中有许多吸引玩家注意的要素，使得航海不再如《风》那样枯燥冗长。但本作的难度实在太低，缺乏挑战性。

9

马修 如果说每次的《塞尔达》作品都给人惊喜，那这次NDS版给我们最大的惊喜，就要数那发生了翻天覆地的操作系统了。操作发生了变化，谜题自然也会围绕NDS的机能做工夫，解迷部分虽然在之前公布的点点滴滴消息中老任已经给我们打了强心针，但还是想不到会变得那么彻底，简直叫人惊呼：“原来《塞尔达》也可以这样子玩！实在太有意思了！”

9

POCKET GAMES GOLDEN EYES

最终幻想XII 亡灵之翼

NDS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

◆Square Enix◆RPG◆2007年4月26日◆日版

◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 25 游戏时间：25小时以上 文 宇轩

黄金眼 REVIEW

RTS·RPG?

《最终幻想XII》的官方正统续作，这个名号听起来气魄十足。但没想到，游戏却完全抛弃了系列的传统玩法。虽然官方没有完全承认过这点，并且在游戏类型上写的也只是RPG，其实所有人都已经看出来，这已经不是原来的《最终幻想》了。主角们变成了《魔兽争霸3》中的英雄，著名的召唤兽系统变成了普通RTS中的战斗兵种，战斗是即时的，甚至还有小组分队。到底RPG代表着什么呢?



剧情·不饱满

一款游戏要能被称为RPG，其剧情就必定要占主导地位。《亡灵之翼》(以下简称《RW》)的剧情虽然早在制作《FFXII》时就已经有所策划(这点可以从《FFXII》的片头动画中得到证实)，并且有“伊瓦利斯”的宏大背景撑腰，但依然



显得过于单薄。惟一的亮点就是潘妮罗的那段动人的舞蹈，和《FFX》中尤娜的安魂舞有异曲同工之效。其他的剧情大部分都是生套，特别是艾雪女王，对其的描述简直就像是为了出场而出场一样。巴尔弗雷再次抢了梵的风头，性格的刻画上也明显比主角更加生动。倒是分支剧情有些意思，从中可以看出一些与《FFXII》正篇剧情相关的小故事。

进化·还不够

其实大家在玩《RW》这款游戏的时候，总是不知不觉地会把《圣剑传说 玛娜英雄》(以下简称《玛娜》)联系起来。它们都出自SE，又一样经历了游戏类型的大改变。但如果抛开其他不看，只比系统的话，前者显然要比后者好很多。

其一是小队操作部分，《玛娜》中只能进行全体兵种的选择，如果只是想进行小部队攻击的话，这个设定就显得相当鸡肋。而《RW》则可以以一个角色为领队，自由设定其召唤兽成员的组成。这样一来，各兵种之间的分类和战术上的统一就显得相当容易。近程角色，比如梵可以携带防御力和HP较高的近身召唤兽作为先锋部队，远程角色，比如凯兹可以携带间接系的召唤兽做中坚攻击力量。就是这么一个普通的配合战术，在《玛娜》中也是很难一气呵成的。另一方面，还是这个分队系统，其缺陷和不足也是很明显的。小队从召唤召唤兽的那一刻起，就被固定下来了，而且中途无法进行更改。如果SE真想把游戏做成RTS那样重战略的游戏类型，这个设定绝对是不明智的。

其二是AI有了明显地提高。且不说《玛娜》那只能进行傻傻的4方向走动，就连兵种定位攻击距离都无法实现。而《RW》明显在这方面下了功夫，虽然不能达到PC上一些RTS的高度，但对于家用机特别是掌机来说，已经是有很大进步了。敌人会对不同类型的攻击做出不同的回应，BOSS也不总是耍相同的套路，我方成员基本不会卡在一团，还会按时机自动释放选定的魔法，这些都是可以看得见的进化。



掌机·不合适

NDS的触摸屏一出现即被赋予了可以制作RTS的潜力。但经过了《伊苏 战略版》、《玛娜》和《RW》之后，回过头再看。即使有了触摸操作，即使解决了拖慢问题，机能强大到了可以显示各种华丽的光影效果，但RTS这种需要多键配合的竞技类游戏，却选择掌机这样一种偏向休闲娱乐的随身携带性平台，的确不合适。



业界巨人宫本茂和堀井雄二的对谈

译 胧月 美编 澄香

制作人简介

宫本茂

1952年出生自日本京都，就读于金泽美术工艺大学工业设计专业，毕业后加入任天堂。（以下简称“宫本”。）

主要相关作品

《大金刚》系列、《超级马里奥》系列、《塞尔达传说》系列、《星际火狐》系列、《F-ZERO》系列、《皮克敏》、《任天狗》、《Wii Sports》、《Mother》、《星之卡比》、《口袋妖怪 红·绿》

堀井雄二

1954年生于兵库县，就读于早稻田大学第一文学部，毕业后曾一度成为杂志和报纸的自由撰稿人。1982年其作品在原Enix社（现Square Enix）主办的“Game Programing Contest”活动中获奖，以此为契机成为了一名游戏设计师。

1986年，堀井发表了日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的第一作《勇者斗恶龙》，而之后的《勇者斗恶龙Ⅲ》更成为引发日本一系列社会现象的传奇作品。从此，堀井成为活跃在游戏界第一线的著名人物。（以下简称“堀井”。）

主要作品

《勇者斗恶龙》系列、《富豪街》系列

《勇者斗恶龙》和《马里奥》

携手契机

堀井：制作完PSP版的《富豪街》后，我就打算将系列的下一作放到NDS平台上。虽然之前《富豪街》的明星都是《最终幻想》和《勇者斗恶龙》中的角色，不过《勇者斗恶龙（Dragon Quest）》和《超级马里奥（Super Mario）》的首字母合起来正好是“DS”。本来我是半开玩笑地说“如果能够在《富豪街》里使用马里奥该多少好啊”，没想到任天堂会欣然同意，实在让我很惊讶。

宫本：基本上，《塞尔达》也好、《勇者斗恶龙》也好，想让它们成为对手都找不出相同之处来。尽管我很留心堀井先生的作品，但完全没能想到会和我的作品有衔接点。当听说要把马里奥加入《DQ》的故事里时，我还真是吓了一跳。（笑）不过如果马里奥出现在了《富豪街》里，很多FANS肯定都会非常高兴吧。我自己也是一个游戏迷，觉得这样做真的很不错。

堀井：不过没能想到您会同意，（笑）真是太感谢了。的确，要把马里奥安排到“《勇者斗恶龙》系列”的正统作品里登场确实很困难。但在《富豪街》里出现的话，两个阵营的角色是可以共存共荣的。



宫本：不过当时对这款游戏还真没有什么概念。让马里奥变成棋子是没什么问题，不过一想到马里奥要在游戏中说话，我就非常不安——好在这次的台词监修是堀井雄二先生。堀井先生是不让《DQ》中的主人公说话的，这种做法和我恰好一样。马里奥最多说说“耶”、“呀”之类的就够了，得益于此，我紧绷的神经总算松弛下来。

《富豪街》相关

以金钱为目标

堀井：先向没有玩过前作的玩家简单介绍一下，《富豪街》是一款支持4人联机的骰子型桌面游戏。首先，玩家要掷出骰子，并让自己的角色按骰子显示的步数前进。在角色停住的格子里，玩家可以购买该格对应的店铺或者股票。当其他玩家的角色在我方的店铺停下后，他就要支付该店铺对应的费用。赚到这笔钱后，我们又可以拿来投资其他店铺，以此扩充我们的总资产。当某角色的总资产最先达到目标金额并通过银行时，就可以获得游戏的胜利了。要特别说明的是，这次的《富豪街DS》里会出现《DQ》世界特有风格的各种迷你游戏，我想一定能满足系列FANS。

宫本：NDS拥有两个屏幕，可以清楚地看到棋盘每个角落的各个信息，玩起来很方便。同时不明白游戏规则的人可以看看CPU的演示，很快就能学会了。这款游戏集结了正统桌面游戏的所有要素，这也正是电子游戏的优点所在吧。这种轻松、多彩、不用计算股价的桌面游戏，我想很容易就能成为大家的随身玩伴。



制作《富豪街》的契机



堀井：当时占据业界主流的是那些数十小时游戏时间的大作，厂商们做游戏也普遍有这种“大作主义”思想。但我想做的是一款1小时左右就能顺利结束的游戏，于是就开发了《富豪街》。

TAB是一种很容易理解的游戏类型，掷骰子、走格子、发生事件等等，因此TAB应该是最容易为大家所习惯的游戏类型。你不懂规则也没有关系，只要玩上几次，就很快能掌握了。

宫本：我曾一度着迷于《Monopoly》（一款发祥自美国的桌面游戏），和系井重里、中村光一等经常一起玩。那个时代过后，恰逢《富豪街》面世，我就想这就是虚拟的《Monopoly》啊。这款游戏里没有复杂的人际关系，（笑）非常对我的胃口。不过我几乎没有一个人单独玩的时间，因此也几乎没有去玩。以这次的合作为契机，我想再去接触一下。即使是在电车里，也可以一个人玩呢。



堀井：我也很喜欢《Monopoly》，那个游戏中金钱的价值从头到尾都是固定的，但是《富豪街》不同。尽管不像RPG那样有升级系统，不过游戏加入投资、股票等要素。随着流程的进行，玩家开始所持金额相对于后期来说只不过是零头。玩实体桌面游戏时玩家必须对股票等数据进行详细计算，但在《富豪街》里就可以全权委托CPU代为执行。不过，像店铺交换等人际相关的行动是没办法委托CPU计算的，因此我们就加入了“5倍买卖”系统。（注：5倍买卖，指自己可以以5倍的价格强制买下对手拥有的店铺。）

名字的由来

堀井：对于游戏的标题还真是苦恼过一阵子。其实游戏的中心就是让对手走上自己的店铺，并向他索取金钱，因此取一个比较通俗的名字会比较好。当然冠以很酷的名字也未尝不可，但通俗的名字会给人温暖的感觉。这里打岔说个不相关的，大家知道有个叫“大人计画”的剧团吧。现在这个剧团已经很有名了，很久之前我时时会去关注一下。剧团团长松尾须须木在他的著作中提到过《富豪街》，表示这个名字很通俗很有趣，还真是挺叫人开心的。（笑）

宫本：不、不，这种果敢的勇气很让人钦佩。

NDS版特色

说话的马里奥

堀井：《DQ》里的主人公是不说话的，但通过其他配角的台词可以侧面塑造出主人公的角色形象来。这次《富豪街DS》里登场的的马里奥等角色，我想让他们能够根据玩家的动作说出各种各样的台词。不过，应该怎么让马里奥以怎样的口吻说话呢？读了很多马里奥相关漫画，漫画中马里奥使用了“俺”这个词，但在我的印象里，马里奥不应该说“俺”而应该说“Me”啊。当我把这个想法告诉宫本茂先生时，宫本先生回答我说“才不是‘Me’呢。”（笑）

宫本：我是读赤冢不二夫先生的《おそ松くん》过来的人，因此看到“Me”这个词时就很不舒服。（笑）我不想让马里奥给孩子们一种很谄媚的形象，因此还是像一个普通大叔那样说话就好。这样的话，成年人去读也不会带来什么羞耻感。很多因为喜欢马里奥而加入任天堂的社员多少都有些孩子气，原作里明明很有野性。

堀井：毕竟是意大利大叔呢。（笑）

宫本：是的。踩乌龟、发火球，相当残忍。（笑）制作《超级马里奥兄弟》时，就有人考虑要不要给马里奥加上拳击之类的动作。不过这样一来，就滚雪球似的越来越孩子气了。我坚持不要这样做。

堀井：关于马里奥的说话语气，我在结句词上特意留心。结句词像“だぜ”、“だよ”这样有很多，不过“だぜ”听上去多少有点粗暴，所以我努力地去让马里奥以一种“礼貌的粗鲁”来说话。

角色制作

堀井：这次玩家可以在《富豪街DS》里自己制作角色，通过各个部件的更换，能够制作出自己的原创角色并在游戏里使用。这些更换部件的数目总数多达150种，其中有不少取材于《DQ》和《马里奥》的世界。玩家可以使用游戏里赚到的钱购买更换部件，我想你们一定会玩得很开心。



中意的角色

堀井：我喜欢把角色打扮得古怪一点。

宫本：（看一眼堀井的屏幕）碧奇公主的洋伞也变样了呢。（笑）

堀井：但是很自然。（笑）

宫本：我也制作过角色，不过还真不简单。（笑）

堀井：（看宫本的屏幕）但是很正统。（笑）

宫本：是的！不过也很平凡。（笑）

堀井：玩了后，又有很多想去调整的地方。比如马里奥的帽子、碧奇公主的礼服，你可以把它们调整得奇形怪状，所以请一定要试试。跟人对战时，对方也一定会惊讶“你的装扮真够奇怪呢。”这样一来，游戏便又衍生出其他乐趣了。



令人投入的游戏要素

堀井：游戏的基本构成和系列前作基本没有什么区别，但我们给玩家准备了非常强大的S级角色。这些角色会使用“10股卖出”、“股票乘换”、“相乘”等手段，非常下流。（笑）另外，这次为1P专门准备的“漫游模式”听上去很惬意，实际玩起来是很难的。玩家必须按照一定顺序过关斩将，游戏总时间不短。另外，游戏拥有语音、商店购物等要素，如果你是一个系列忠实玩家，一定能在本作中找到快乐。

宫本：我周围就有很多人玩《富豪街》。

堀井：哎，是吗？真让人高兴呢。由于这次是NDS平台，因此不管乘车还是走路都可以随时游戏，用来打发车上的无聊时间很不错，不过也别因此坐过了站。（笑）实际上，杉山光一先生也很喜欢这款游戏，似乎也在玩呢。（笑）

宫本：在《DQ》的音乐下看着马里奥行动，这感觉还真是奇妙。

堀井：这次的音乐真是奢侈啊。一款悠闲的TAB突然响起《马里奥赛车》的音乐，玩家说不定会大吃一惊吧。



与人对战的最大乐趣

Wi－Fi下的广阔乐趣



堀井：我想《富豪街》的玩家应该都很想跟同样是人的对手竞争。NDS便于随身携带，同时还对应Wi－Fi，就算独自一人也可以通过网络跟远处的玩家对战。

宫本：以前和堀井先生聊天时，堀井先生就表示过想制作一款网络游戏。我想如果两个人都说同样的话就没意思了，于是我说“走网络游戏的道路是在逃避游戏设计师的职责”。（笑）

堀井：（笑）

宫本：那只是两个人的聊天，如果让世人知道，肯定会惹来各种意见。我想说的是，当时制作网络游戏的想法在游戏制作人之间已经蔚然成风。我们不应该只满足于网络化后带来的快乐，而要更加努力地从原点上让游戏变得有趣。制作《马里奥赛车》时，我知道联机一定会让游戏乐趣升华至满点。可是，一个人玩起来是不是同样有趣？我想制作人们应该意识到，游戏要做到一个人玩时也很有趣才算到了火候。这次的《富豪街》拥有系列的一贯乐趣，而这种乐趣通过Wi－Fi又得到很大增幅，这样的形态真的很棒。

堀井：对战游戏可以通过局域网，也可以通过在Wi－Fi或网页上寻找对手来实现。

宫本：这和亲子对战又有些不同了。

堀井：父辈为了让孩子开心，一般都会故意放水。有些夫妇还会为了游戏争吵。（笑）

Pictochat

堀井：这次游戏是支持玩家使用NDS的手写聊天功能的。即便你进入了游戏，也可以将NDS的聊天版调出，在上面书写消息并发送给局域网或者Wi－Fi上的朋友。

宫本：即使玩家正在游戏，只要按一下送信按钮画面就会闪烁，这样就能知道有人在书写消息了。

"堀井雄二流"玩法

堀井：实际上，我认为《富豪街》的主要玩法应该是单人。虽然很多媒体都说《富豪街》要多人玩才有趣，不过我还是喜欢一个人玩这个游戏。单人玩游戏不用在意对手的心态，你在和人对战的时候，使用“5倍买卖”时还要询问一下对方意见，以免对方不开心。如果对手是CPU，就没什么可顾忌的了。我的目标不仅仅是赢，而是要将桌面上的所有店铺都纳入旗下。这时我可以和3个CPU对战，让其中的2个破产，然后将所有的店铺买下让最后的1个CPU求生不得求死不能。这就是单人游戏的妙处。（笑）

给玩家的话

宫本：对应局域网和Wi－Fi，而手写聊天可以让玩家无视距离彼此交流，玩起来绝对会很开心。

堀井：没有玩过前作的玩家可能主观上认为游戏很难并敬而远之，游戏规则实际上是很简单的，只要简单地记忆就可以玩转本作了。希望新玩家或者戴着有色眼镜的玩家摒弃成见，好好地试一下本作。

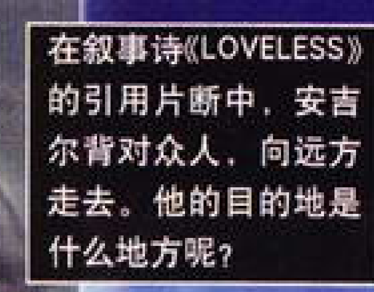


文 雷伊 美编 紫枫

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

《CCFF VII》离我们已经越来越近了，游戏新情报的公布也变得越来越频繁。在这次报道中，我们将为大家介绍游戏最新公开的剧情场面以及两位新角色，让大家进一步感受到这款A·RPG大作的独特魅力。

苦恼的安吉尔



『君よ　飛びたつのか？
われらを憎む　世界へと』



身为扎克斯前辈的安吉尔原本是神罗战士中的“1st”。但是他后来脱离了组织并遭到了组织的追杀。安吉尔到底是为何落到如此地步的呢？

黑之翼与白之翼

黑与白、左与右……

安吉尔和杰涅西斯的背上长着相对的片翼。身出在他们两人之间的扎克斯，又有着怎样的立场呢？

PSP	危机之源 最终幻想VII クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－
	◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年9月13日◆日版 ◆1人◆5800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.41 P4/Vol.57 P27/Vol.60 P20/Vol.66 P26



“杰涅西斯复制人”是有着与杰涅西斯相同的长相和强大战斗能力的复制人。他们会从某个时候开始出现，不断向扎克斯等人发起进攻，据说他们的强大战斗力是受到杰涅西斯遗传基因的浓度影响的。在最新公布的影像中我们还可以看到“劣化”二字，这个关键词与复制人之间应该会有着紧密的联系。

复制人们和杰涅西斯有着完全相同的长相。

谜一般的人物

“杰涅西斯复制人”

使用枪和棍的复制人出现在扎克斯面前，其攻击方式似乎与杰涅西斯真人有些不同，不同的复制人会有独自的战斗方式吗？



尤菲的性格非常活泼，在本作中她的手中似乎并没 有拿巨大的手里剑。

尤菲会到处寻宝，在后来的作品中，尤菲成了一位“著名”的魔石猎人，她口中所指的“宝物”应该就是指魔石吧。

来自乌台的美少女

尤菲



《FF Ⅶ》中的乌台是个有着东方风情的小村，那里正是在玩家中有着高人气的美少女尤菲的出生地。在本作中，尤菲仍将和玩家们见面。当扎克斯因为某起任务造访乌台时，就会遇到当时还是个小萝莉的尤菲。在《FF Ⅶ》中，调皮的尤菲给克劳德等人添了不少麻烦，估计本作中她同样会让扎克斯头疼不已。

最年轻的塔克斯成员 希斯妮

看到了杰涅西斯复制人的黑色片翼，希斯妮回想起了在孤儿院中度过的童年。

希斯妮的战斗方式有些接近忍者，会使用巨大的手里剑攻击对手。

希斯妮坚信这群有着黑色翅膀的复制人并不是"怪物"。

塔克斯是神罗公司中一支专门负责完成极密任务的精锐部队，这位叫做希斯妮的少女是该部队中最年轻的一员。在杰涅西斯复制人袭击米德加尔时，希斯妮和扎克斯在危机之中相遇，两人之间会擦出什么火花吗？

决してモンスターの証じゃない

CHECK POINT 《史前危机 最终幻想VII》中的希斯妮

希斯妮并非本作中的原创角色，在手机版的《史前危机 最终幻想VII》(《BCFF VII》)中她就已经出现过。在《BCFF VII》中，她在终盘的18章中才首次登场，19章中作为可操作角色出现，不过当时并没有公开她的名字。



史前危机 最终幻想VII

丰富的自由任务

除了主线故事外，本作中还存在着数量众多的自由任务。自由任务除了可以在本部接受之外，还可以通过与特定的角色对话承接。游戏中的某些强力魔石是只有在自由任务中才会取得的。

要想更加充分培养角色，就需要多多接下自由任务。



不少自由任务都是要发生战斗才能完成的，游戏中也会有不需要战斗就能完成的事件型任务吗？

MISSION
実験体 築捨番号 VERY HARD
モンスターに限らずだが、
全ての能力を最高に高めるのは極めて難しい。
そこで、ちょっとした能力を追加しただけの実験体を製作してみた。
どんなことをするかは、戦ってみれば判るだろう。
このミッションをうけますか？
はい
いいえ

在承接任务时，不仅会有简单的任务介绍，右上角还会显示任务的难度。

文 宇轩 美编 咕噜



PSP

捉猴啦 猴猴大作战

サルゲッチュ サルサル大作

◆SCEJ◆ACT◆预定2007年7月26日◆日版

◆1人◆4980日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.63 P25

可爱的捣蛋的比波猴又来啦，这次的《捉猴啦 猴猴大作战》报道不仅公布了本作的确切发售时间和售价，并且还介绍了游戏的里的新内容哦，下面就有请游戏里的主角——比波猴来为我们做这次的向导，带我们看看这些活宝们在本作里又有什么新的表现吧！

新猴子介绍

大家好，我叫比波猴，别误会，虽然我是一只猴子，但我和你们在动物园里看到的那些用来观赏的猴子并不同，我可是大有名堂的哦。捣乱是我的本能，恶作剧是我的天性，被我捉弄过的人一定还记忆犹新吧。自以为聪明的人类被我们耍得团团转呢，这都全靠本大爷我和我的一群能干的伙伴们。这不，这次又有新伙伴加入啦，我还听说，这次各持异能的伙伴多达200种呢，哈哈，俗话说得好，猴多好办事嘛。

火箭炮猴子

手持火箭炮的猴子，能对远距离的敌人进行强力的炮火攻击，但是不擅长近距离战斗，遇到围攻赶快拔腿就跑吧！



拉风的造型，帅气的摩托车，飞驰于各大关卡中的暴走一族，似乎在女性当中非常具有人气呢。（可恶，竟然抢了本大爷的风头。）

上班族猴子

谜一般的猴子，别看它是打着领带手拎着公事包一副准备去上班的白领一族样子，战斗起来时，手上的公事包可不是吃素的。

原人猴子

似乎是还处于未进化阶段的原始同伴，战斗时会使用手中的石斧对敌人进行打击，非常善战，是攻击型猴子的一种。

猴子的替换

虽然一直以来人类都是处于被我们欺负的阶段。但是，最近这种局面有了微妙的变化，两个分别叫小悟和彩美的小孩将一种类似洗脑机的帽子套在我们的头上。这时我们就会变得异常奇怪，行动都由他们控制，而且这种状态还可以在我们同伴之间互相传播，不信？有图为证！实在是太可怕了，叽叽。







成功被洗脑后的同伴，还会攻击自己人呢，据说下面这五只猴子就是这两个小孩的目标，原因是它们手里有这两个小孩要的什么"纳米卡"来着，看来"纳米卡"对那两个小鬼头来说很重要。



利用不同猴子的能力解决各种难关

大门紧锁，怎么办？

不要紧，我有钥匙，芝麻开门……

畅通无阻了！

看来地上的箱子就是开门的机关。

上班快迟到了，得赶快！

谁说我们上班族就手无缚鸡之力的？我推！

更可恶的是，他们还利用我们的力量来解决各种难题和机关，想当初只有我们为难他们，现在竟然把我们当苦力来使，真是令我们威风扫地啊。不好！那两个小孩来了，今时可不比往日，我得赶紧逃了，你们可千万别说见过我啊，叽叽，闪！



PSP版的这款《Fate》在公布了日期、售价的同时也公布了所谓的"特盛限定版"（售价8390日元）。该版本除了一张通常版游戏UMD外还附带Drama CD和设定资料集，国内喜爱《Fate》的朋友如果想收正版，可优先考虑。

文 胧月　美编 澄香

PSP　Fate/老虎斗技场
フェイト/タイガーころしあむ
◆Capcom◆FTG◆预定2007年9月13日◆日版
◆1～4人◆5240日元◆无 对应周边
相关报道 Vol.62 P44/Vol.64 P44

新角色再次登场！狮子版Saber的真面目是？

还记得64辑中现身的"诡异"Saber么？奇怪的COS服，一身滑稽的打扮还偏偏煞有介事地手举宝剑。现在的情报表明，这并非Saber的换装，而是全新的原创角色！

Berserker

七英灵之一的狂战士，作为失去理性的补偿，全能力都得以加倍。身为强调破坏性的英灵，他本不应该存在理性和人格，但虎圣杯的奇迹让他取回了昔日那颗绅士心灵，并仍旧一心一意地为主人伊莉亚效忠。

伊莉亚

七魔术师第一，作为狂战士的主人参加到第五次圣杯战争中。外表是纯洁如白雪的天真小女孩，在凶暴高大的狂战士的反衬下更叫人格外怜爱。本作中，她的目标是为了让自己倾慕的卫宫士郎能够得到虎圣杯。不过，觉察到这点的间桐樱却趁她洗澡的时候拿走了更换衣物……

Assassin

名为"刺客"的英灵，是柳洞寺山门的守卫者。虎圣杯的力量使他摆脱了守卫者的职责束缚，为了寻找能和自己一比高下的强者和可爱的小鸟，他终日徘徊于城市的街道之间。

Saber狮

来自异界的圣兽（魔兽），虽然面孔跟Saber完全相同，却是纯粹的野兽性格。通常状态下的她就拥有等同于Sa ber的实力，一旦暴走起来更是无人能挡。

战斗画面解析



本作可支持四人联机游戏。画面的右上方显示的是剩余时间，减为0时战斗结束。此外，某些特殊战斗还对玩家做出限制，需要满足一定条件才能顺利过关。

画面的左下方显示的是角色的体力(HP)、魔力(MP)、获得点数和角色的虎力点。右下角则是当前各名角色的名次，按获得点数的多少排位，会随时发生变化。敌方的体力和魔力则会在该角色的右上方显示。

虎力？嘎哦——

虎力是反应角色强度的数值，可以在角色选择画面下查看。对战时，打败敌人就能获得和对方虎力等同的虎力点，因此对手的实力越强大，打败后的回报就越高。

虎力和虎力点的关系



如图所示，Saber的虎力为9，间桐樱为3。假设Saber打败了间桐樱，只能获得3点虎力点；而如果间桐樱打败了Saber，就可以一口气获得9点；另外，该图也显示本作角色的可更换服装共有3套。



道具



战斗场景中随处可见各种辅助道具，如增加魔力槽的虎球，体力回复药、战斗力强化等。比对手抢先一步取得这些道具，会让战斗向着有利于自己的方向发展。

多彩的动作和必杀技

跳跃



使用○键可完成跳跃动作，能用来回避敌方的攻击或跳到较高的地形物体上。取得特殊道具后，双击○键可实现二段跳。

冲刺



游戏中的高速移动手段，以×键实现。其中，锁定敌人后使用向后方冲刺是用来躲避攻击的好技巧。

防御/防御崩坏

按下R键能防御敌人的攻击，但如果一直死防，就容易陷入防御崩坏的不利局面。需要注意，必杀技和超必杀技是不能防御的。



兜后

在锁定状态下近距离使用横向冲刺，就能快速闪到敌人背面。给予露出破绽的对手致命一击吧！



通常攻击

使用□键可使用通常攻击，连打□键会形成最简单的连技。





锁定

L键用来锁定敌人，锁定后自己的角色会总是面向对手，对于3D乱斗游戏而言非常方便。





必杀技

取得场景中的虎球可使自己魔力槽上升，同时按下R键和□键能消耗魔力槽发动必杀技。如Saber发动的就是我们熟悉的"约定的胜利之剑"。





破防攻击

使用△键命中对手，可在不消耗魔力的情况下破坏对方防御。之后可用通常攻击追打，以形成连技。

超必杀技

满足某些特殊条件后，耗尽整条魔力槽进入EX状态，接着同时按下R键和○键能发动超必杀技。图中演示的是Saber的超必杀技，复合了"遥远乌托邦"和"约定的胜利之剑"的双重能力。





最终幻想·水晶编年史 命运指轮



文 LIKY 美编 澄香

NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年8月23日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.56 P24 / Vol.61 P33 / Vol.64 P49/ Vol.66 P42

在上辑报道中我们介绍了本作的冒险据点——王都雷贝纳特拉的情报，同时还有王都的国王科尔卡，这次我们还要介绍一名王都的重要人物——王女特特奥，这是一位与水晶有着紧密联系的角色，在本作的故事中有着相当关键的戏份。除此之外，这次我们还为大家带来了"种族特殊技"的新情报，请大家关注。

被红光包围的王女

▲王都的天空突然降下红色的闪电，而此时王女却突然失踪了……

▼在大雨中寻找王女的米斯突然在街道中发现了王女的身影。

テテオ様ーっ！
テテオ様、どこなのですー！？

◀全身笼罩在代表灾难的红光之下的王女，到底发生了什么事呢？

アーチェス……さま……

新角色公布 高贵的王女 特特奥

王女特特奥是雷贝纳特拉国王科尔卡的女儿，从小就表现出高贵典雅的不凡气质，由于继承了王族血脉，她身体中寄宿了王族代代相传的神奇力量——能够自由操纵水晶之力，而且这种力量特别强大。科尔卡王曾说："特特奥的能力在王族中来说都是相当强大的。"不过，特特奥的命运却因为"红月"的降临发生了巨大改变……

▶正在与父亲交谈的王女特特奥。

とうさま！
お仕事はもう終わり？

4大种族特殊技大揭秘

通过之前的报道大家已经了解到，游戏中有4个不同的种族，每个种族的战斗方式都不相同，比如有的使用剑，有的使用魔法，有的使用弓箭，而这次的新情报将会揭晓每个种族的特殊技。特殊技是种族固有的特别技能，每个种族都不相同，使用时都要消费SP。特殊技不仅演出效果颇具观赏性，而且威力强大，在战斗中灵活使用的话，能够将各种族的最大战力发挥出来，令战斗更为轻松和爽快。下面以男主角尤利为例具体介绍库拉樊多族特殊技的发动过程。

特殊技的发动顺序

1. 点击下屏幕的特殊技图标
2. 上下屏画面切换
3. 点击下屏发动特殊技

库拉樊多族特殊技——强力突进斩击

库拉樊多族以剑为武器，战斗在最前线，他的特殊技为突进式的大威力斩击，只要确定了攻击目标就能够一下子攻击到远处的敌人，就算地形有高低差也不会影响。

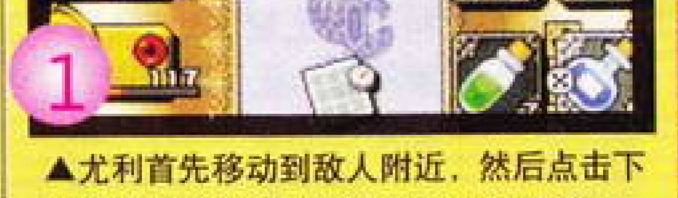


◀按R键后特殊技发动，上下屏画面切换，将紫色的环套到敌人身上，确定攻击目标。



▶特殊技发动，尤利快速突进到敌人面前。

◀尤利给予敌人强力的一击，剑光之下闪出183的数字，威力果然不俗。



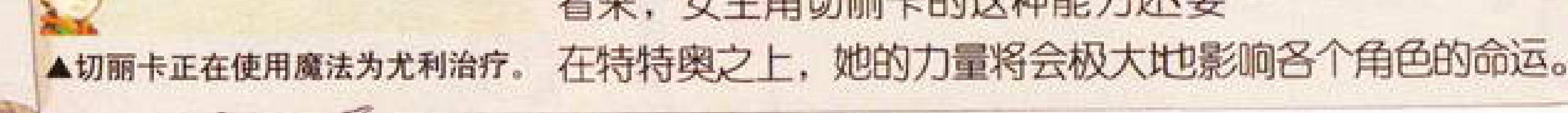
▲尤利首先移动到敌人附近，然后点击下屏中央的剑型图标，准备发动特殊技。

科尔卡王的暗示——控制水晶之力

在游戏中，水晶是使用魔法时不可或缺的物品，是所有使用魔法的角色的必备之物。王女特特奥拥有强大的控制水晶之力，不过，在科尔卡王看来，女主角切丽卡的这种能力还要在特特奥之上，她的力量将会极大地影响各个角色的命运。

▲切丽卡正在使用魔法为尤利治疗。

▲特特奥与切丽卡拥有其他人不具备的控制水晶之力。



尤库族特殊技——制造魔法墙

擅长使用魔法的尤库族是战斗中不可忽视的强力单位，他们能凭借自身拥有的强大魔力，利用魔石来释放各种效果的魔法。尤库族的特殊技是制造魔法墙，能给予大范围的敌人伤害。





▶点击魔石后，画一条线，便可释放出一道魔法墙。根据魔石的不同，魔法墙的属性也会变化。

塞尔基族特殊技——必中之箭

使用弓箭的塞尔基族人擅长远距离攻击，而他们的特殊技是必定命中敌人的狙击之箭，敌人被射中后会暂时停止前进。这种攻击不受地形高低差的限制，在任何场合都可有效命中敌人。

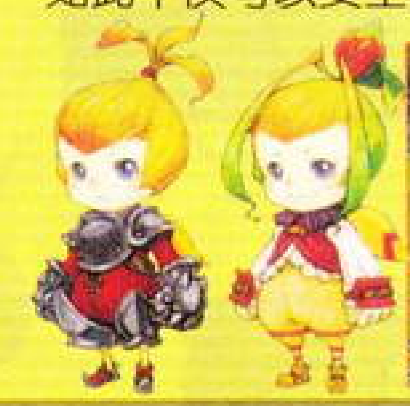




▶▲站在高台上远距离狙击，安全性一流。

利尔提族特殊技——利用罐子制造魔石

使用罐子的利尔提族具有制造魔石的能力，只要放入一些特殊道具到罐子中并搅拌一下，罐子中便可产生出不可思议的"魔石"。不过除此之外，罐子还是他们特别的移动工具，米斯可以钻进罐子中进行移动，如此不仅可以安全滚过针刺的地板，还可以进入一些狭小的地洞中。





◀罐子除了能制造魔石，还能当作移动工具。



▲利用罐子制造魔石是利尔提族人最特别的技能。

◀通过罐子进入一些特殊地点。

联机模式新任务公开

在上一辑的报道中我们曾介绍了本作联机模式的大致情报，联机模式的内容是根据委托的不同而不同的，玩法非常丰富。这次新公开了一个联机委托任务的情报，玩法也非常特别，4名玩家要合力踩踏场景中的各种机关，来达成目的。



▲场景中有各种机关，踩踏后会发生各种效果。



▲这个巨大的零件一样的物体，难道是4人合力后的结果？



玩过《FFTA》的玩家应该都知道该作品的系统十分深奥，值得研究。作为其正统续作，这次的《FFTA2》同样在系统方面下了很大的工夫。在本次报道中，我们将为大家介绍本作中的部分种族和职业，另外还将对部落系统作进一步的介绍，喜欢S · RPG的玩家可要仔细关注咯。

文 雷伊 美编 澄香

NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S · RPG◆预定2007年秋◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.62 P6/Vol.65 40

丰富的种族与职业

丰富的种族和职业在前作中给玩家们留下了深刻的印象，这一特色在NDS版的本作中将得到进一步发扬光大，本作中的种族和职业将比GBA版的前作更加丰富。伊瓦利斯的居民可以随时转职，但是根据种族的不同，可以转换的职业是有所限制的。我们在这里先为大家介绍一下本作中的5个种族和这些种族可以转换的主要职业，其中用黄色字样表示的代表该种族最初就可以转换的职业。

人族

虽然没有特别突出的能力，但是各项能力都比较平均，从前卫型的战斗系职业到回复和支援系的魔法系职业均可胜任。

能够转换的主要职业
■战士■白魔导士■盗贼■黑魔导士■弓箭手
■圣骑士■狩人■斗士■青魔导士■幻术士■忍者



只有人族才能担任的战斗系基本职业，拥有着活跃于战斗前线的高超战斗力。

用回复系职业擅长的白魔法来支援战斗，MP较多是该职业的特征之一。

莫古利族

“《FF》系列”中的知名种族，擅长整备飞空艇等机械的机工学，能够转职成其他种族不能转换的风格怪异的职业。

能够转换的主要职业
■动物使■盗贼■黑魔导士■莫古利骑士
■铳手■曲艺士■机关士■时魔导士



使用攻击魔法的专家，一些对物理攻击具有抵御能力的敌人，只有靠黑魔导士的属性黑魔法才能对它们造成伤害。

能够利用铳的远距离射程进行战斗的职业，在平坦的地形上尤为活跃。



维埃拉族

拥有修长身体的森之民，和人族一样都很适合担任前卫和后卫型角色，不仅身手敏捷，而且攻击力也可圈可点。

能够转换的主要职业

■西洋剑士■白魔导士■弓箭手■刺客
■召唤士■狙击手■精灵使■赤魔导士



使用西洋剑战斗的维埃拉族专属职业，可以说是前卫型的基本职业。

使用弓箭攻击远处敌人的职业，边打边逃是这个职业的基本战术之一。





用西洋剑战斗的维埃拉族专属职业，可以说是前卫型的基本职业。

邦加族惟一的魔道士型职业，能够较平衡地使用攻击、辅助和回复魔法。



邦加族

全身披着鳞片的亚人类，拥有着比其他任何种族都要强壮的肉体，最适合担任前卫型角色，能够转换的职业基本都是战斗系的。

能够转换的主要职业

■勇者■白拳法家■龙骑士■守护骑士
■主教■角斗士■神殿骑士

恩莫族

下垂的大耳朵是这个种族的特征。与邦加族相反，他们的性格比较温和，不擅长战斗系的职业。由于拥有着较高的智商，一般都转换成魔法型职业。

能够转换的主要职业

■白魔导士■黑魔导士■魔兽使■时魔导士
■幻术士■贤者■炼金术士



擅长使用辅助魔法的职业，"加速"和"减速"等魔法在战斗中用处很大。

能够操纵魔物敌人的职业，利用这一职业，可以使敌人之间自相残杀。

强化部落的特殊任务



在本作的众多任务中，存在着一种叫做"部落体验"的特殊任务，这种特殊任务的内容并不只是一般的战斗，接下这种任务后有可能获得部落的称号。根据获得的称号，影响所接任务种类的"部落技巧"的各项数值就会发生变化。需要说明的是，称号只有在"部落体验"任务中才能获得。另外，每次所持的称号只能有一种，如果获得了新的称号，那之前获得的称号就会被覆盖。



▲首先需要选择想要获得的称号，之后裁判就会给出完成任务的条件。

▶按照条件完成任务后，部落就会获得称号。

▶为了完成任务，在战斗中玩家应该时刻遵守裁判的条件，不能违反法律。

新称号获得!



部落技巧代表部落的个性

部落技巧一共分为"交涉"、"技量"、"联系"和"应对"4种。各项技巧的数值得到强化的话，那么能够接下的任务种类就会变得更加丰富，派遣成员去完成任务的成功率也会变得更高。另外，部落技巧的数值并不一定只有通过获得的称号才能发生变化，完成通常的任务也有可能使这些数值得到一定程度的成长。





交涉技巧

与人交流时需要用到的技巧，在一些需要对话才能完成的任务中作用非常大。



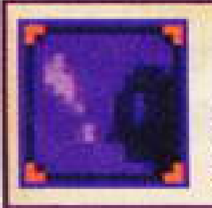
技量技巧

代表手脚灵活程度的能力，影响一些需要解除机关的任务的成功率。



联系技巧

代表协作能力的技巧，影响一些需要共同行动的任务的成功率。



应对技巧

代表处理突发事件的能力，该数值越高，相应的任务成功率就越高。

◀部落技巧的数值会用图标来表示，画面左边可以确认部落的情况。

部落技能

当玩家在战斗中遵守裁判发布的法律时，其部落就会受到部落技能（注意不是部落技巧）的影响获得各项特殊效果。当玩家完成"部落体验"任务时，就有可能学会新的部落技能。不断挑战"部落体验"，在获得新称号的同时学会新的部落技能，会使部落的能力迅速得到强化。



▶当玩家学会多种部落技能时，在战斗前需要选择出其中的一种，战斗时就会受到该技能效果的影响。

人生游戏DS昭和篇

NDS 人生游戏DS 昭和篇(暂名)
人生ゲームDS 昭和编
◆Takara Tomy◆TAB◆预定2007年秋◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

《人生游戏》最早起源于1860年英国的《The Checkered Game of Life》，而由Takara(现Takara Tomy)于1968年制作的初代《人生游戏》则是美国《The Game of Life》的日版，是一款实体桌面游戏。由于采用了当时较为先进的轮盘系统并在游戏里加入了升学、结婚等模拟人生的要素，广受民众的喜爱。系列商品推出至今，累计在日本卖出1000万份。作为一款长卖型的实体桌面游戏，它还配合日本各时期的现状加入泡沫经济崩坏、石油冲击等历史事件，发售过众多版本，直到今天依然有着数量不菲的FANS。本辑要给大家介绍的就是Takara Tomy将在今年秋天推出的两款NDS版《人生游戏》，从副标题看它们有着时期上的差异，因此会各自拥有不同的事件，下面我们就从较早的"昭和篇"开始介绍。

文 胧月　美编 澄香

昭和风情

日本天皇年号，处于"大正"和"平成"之间。昭和天皇在位时间为1926年12月25日～1989年1月7日，游戏中的人土风情也都保持着当时的时代特色。游戏的地图由各种格子连接而成，既有对玩家有利的"欢喜格"，也有会带来负面效果的"悲伤格"，某些格子上会发生特殊事件，而你的人生就通过小小轮盘上的数字来演绎。



▲左右玩家命运的轮盘，需要通过触控笔操作。



◀富有时代感的路面电车右方就是游戏的终点了，努力去完成一个没有遗憾的人生吧。

▲作为玩家分身的角色能够在地图上使用汽车作为交通工具，是可以加大行动幅度吗？

简约的角色，尘封的记忆

在开始游戏前，玩家可以对自己角色的各项特征进行调整，具体包括发型、发色、眉、目、鼻、胡须、轮廓、嘴、饰品、服装等10项，由此也可以做出最接近自己相貌的角色。



◀这种战后特色的光头也是可以选择的。



▲名字、性别、血型、星座都是可以自行设定的。角色的制作画面也很有昭和时代的气息。

趣味问答

游戏为玩家准备了包括抢答在内的各类谜题，这些谜题事件模仿了昭和时期的电视问答节目，真是为日本中年一代量身打造啊。



▶这也是昭和时代特有的电视节目，采用数字来表示玩家的体力，依然是答对加分，答错扣分。

問題
昭和33年、一万円札が
初めて発行されたときの
肖像に描かれていた
人物は誰？

0300 たか 0100
0300 らと 0100
0300 みー 0100



▲问题一：现在一万日元钞票上的人物是福泽渝吉，那么请问昭和33年时一万日元上的肖像是谁呢？

▶模拟昭和时期电视节目制作的问答事件，答对题目的角色，其头像会在刻度中上升；相反答错就会下降。

▶使用NDS的红外线通信机能，可以和家人或朋友联机答题。

問題
055年に大ブームと
った、ハンガリーの
学者が考案したとされる
ズルは何？

人生游戏DS平成篇

通过前文的介绍，相信大家已经知道“平成”就是日本继“昭和”之后的年号了，从1989年1月8日开始一直持续至今，因此本作可以说非常适合年轻一代。鉴于游戏方式和“昭和篇”大同小异，因此笔者尽量把篇幅控制在一页以内，当然如果不小心超了，那定然是图片过多所致。

NDS　人生游戏DS 平成篇(暂名)
人生ゲームDS 平成编
◆Takara Tomy◆TAB◆预定2007年秋◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

角色作成

既然已经走进现代，角色自然会时髦上很多。除了流行服饰外，御宅向的装扮也不在少数。并且，随着游戏流程的推进，服饰的种类也会相应增加。



▲如果你觉得把角色设计成自己的相貌太过正经，不妨也学此君博人一笑。





地图

进入平成时期后，地图上基本上看不到砖瓦房，清一色的现代高楼朝气蓬勃。同时，地图中的某些特殊事件还会影响到角色的能力值。



▲和《昭和篇》一样，依然使用轮盘来决定角色的行动步数。对于玩过实体《人生游戏》的玩家来说，这种设定非常贴心。

◀▲在屏幕的下方，我们可以看到包括"角色状态"、"转盘"等5个红色标志，直接点击就可以使用它们的相应功能。

谜题竞猜

本作收录了从到平成元年开始直至今日的5000道相关问题，这些问题会影响到角色的各项能力值，而能力值的点数则会影响到玩家将来的职业和结婚对象。

問題
平成13年の第47回
江戸川乱歩賞を受賞した
高野和明の代表作は何？

◀问题大多取材自平成时代的体育、电视节目和流行相关。



▲　平成篇特有的问答活动，玩家的角色将化身艺人参与答题。

▶这时只要快速连打按键，角色就会在巴士中大喊大叫，博得观众的笑声就可以获得加点。

出せ～っ!!
殺す気か～っ!!
出せ～っ!!
連打しろ

吊车惊魂



▶如果答错问题，角色就会被关进巴士里。

巴士沉没？
是连打速度不够
导致的吗？



文 宇轩 美编 咕噜

NDS 海贼王 灵魂档位
ワンピース ギアスピリット

◆NBGI◆FTG◆预定2007年8月30日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

超人气动漫《海贼王》近日公开了其游戏版新作的消息。在本次前线中，我们将可以看到游戏火爆的四人战斗场面，下屏独特的触摸操作以及真实还原动画的大魄力必杀技。



最大4人同时游戏

本作将会是一款大乱斗形式的多人格斗游戏。除了可以与NPC对战之外，利用NDS的无线通讯功能，玩家还能和其他3个朋友一起进行激烈的战斗，热血程度非同一般哦。



▲草帽海贼团成员之间激烈的战斗。

▶游戏的上画面显示的是实际战斗画面，而下屏则显示有各种效果的卡片。



最大4人的乱斗



▲海洋列车上索隆与山治的战斗。索隆的剑技会胜利么？



▲3D 画面的表现力相当火暴。而且游戏中2P的衣服还会与原作发生变化。

灵魂卡片系统的无限战略性

战斗胜利后所获得的灵魂卡片可以装备后在下屏使用。卡片的效果多种多样，有发动必杀技、攻击力提升等等。灵活运用这些能力就可以起到一发逆转的作用。

▶主人公路飞使用了灵魂卡片，其效果覆盖了场上的所有对手。





必杀技完美再现

除了路飞的必杀技“JET铳乱打”之外，各个角色的最新必杀技也都将在游戏以大魄力的演出再现出来。





▲索隆的爱刀“和道一文字”蓄势待发。

◀ 路飞的招牌必杀，使用高速拳将敌人击倒。



▼娜美的武器“天侯棒”特有技能，将敌人一击贯穿。



登场人物介绍

目前已知的登场人物是以路飞为首的草帽海贼团8人众。但根据消息来看，漫画中最新出场的敌方人物也将会加入战斗。



原作的主人公，草帽海贼团的团长，他的梦想是当上“海贼王”。



以世界一流的剑豪为目标，被称为海贼猎人的三刀流剑士。



自称专偷海贼的女贼，梦想是绘制一幅全世界的航海图。



喜欢骗人的长鼻子海贼，想要成为世界一流的射手。



以“传说之海”最好的厨师为目标。有点好色。



花花果实能力者，能使任何地方像花朵盛开般地长出手来。



传说中造船师的弟子，想要到世界的尽头去旅行。



懂得医学的人形麋鹿，目标是造出能治百病的万能药。

文 胧月 美编 冷烨

SD高达G世纪 交叉火力

SDガンダム ジージェネレーション クロスドライブ

NDS SD高达G世纪 交叉火力

SDガンダム ジ ジェネレ ション クロスドライブ

◆NBGI◆S・RPG◆预定2007年8月9日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.61 P21/Vol.65 P52

暑期档S・RPG原创大作再次有新情报公开。官方在初次情报就罗列出的参战作品名单其实已经可以让绝大部分FANS满意了，但继上次公开《Astray》和《X Astray》后，NBGI依然在暗示还会有新的作品登陆本作，本辑就为大家一揭此秘。

《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》初次参战！

作为《SEED》外传动画，篇幅短小的《观星者》所受到的非议却比正传少很多。本次也是该作第一次参与“《G世纪》系列”，目前确定登场的机体已有三架，让我们一睹为快。



▼隶属地球联合军独立部队“Phantom Pain”的三架机体。

▲原作主人公史文驾驶的漆黑高达，在本作里它是否能发挥出应有的强大战力呢？

漆黑强袭

装备有大型光线刀和能够快速射击的双枪，是近、远战皆宜的万能机体。

翠绿暴风

以远距离炮击战为主要战斗方式，威力惊人。

蔚蓝决斗

为了配合自身擅长的近身战，该机体采用了先进的增强装甲，防御性能优秀。

敌势力登场，令人耳目一新的原创角色！

本作将跨度较大的高达系列作品中众多机体集结到一个原创的架空世界，玩家要从菲奥和妮柯娅二人中任选其一开始游戏，每部高达作品里的主人公一方势力会成为我方同伴，主人公的敌对势力则成为敌人。据目前情报显示，敌方除了我们熟悉的机师外，也会有类似菲奥这样的原创角色。这些原创角色隶属名为“艾森拉特”的秘密组织，中心成员有如下四位。



乔吉欧・斯特林加
艾森拉特的创始人，欲以自己的想法来制定地球圈的新秩序。

雅克莱特・斯特林加
乔吉欧的儿子，能力优秀，同样是组织的中流砥柱。

菲迪南特・雷斯塔霍克
组织战斗部队队长，经过了九死一生的历练。

希露嘉・切尼
艾森拉特将校，雅克莱特的忠实部下，对雅克莱特唯命是从。

王牌机体必杀技

本作登场的部分机体拥有特定的必杀技，发动条件目前不明，这次先将耳熟能详的四架机体的必杀技介绍给大家。



浮游炮 v高达
▲NT系机师特有的招牌必杀，能够遵循机师的意愿跟随目标。

自由高达 全弹发射
▲一口气锁定复数敌机并发射高威力的收束光线炮。

Turn A高 月光蝶
▲美得不可方物的月光蝶拥有将物质分解的可怕威力。

闪光高达 Shining Finger
▲闪耀的右手直接把敌机撕碎，是闪光高达特有的高威力格斗攻击。

系统介绍“ID指令”强化！

ID指令类似《机战》中的“精神”，机师们拥有各自不同的ID指令，这些指令需要消耗SP才能使用。使用后，机体能够得到各种辅助效果，如攻击力上升、回避率提高等。和“精神”的最大不同在于，ID指令的名称都直接使用了原作的著名台词，新意十足。



▲阿姆罗使用ID指令后，伴随屏幕下方的著名台词，机体的各项能力大幅上升。



改编自世界著名奇幻文学的幻想RPG作品即将登陆NDS！

《拯救德尔托拉》是2001年由澳大利亚女作家艾米莉·罗达(Emily Rodda)创作的少儿奇幻小说，本书自出版以来创下了骄人的成绩，在澳大利亚、美国、中国、日本等地的累计总销量达到了400万册以上。在日本，本作更被改编为了漫画和动画作品，其中动画于今年的1月起在日本的各大电视台开始播映。这次即将于9月20日与大家见面的游戏版《拯救德尔托拉 七颗宝石》是由擅长制作动漫改编游戏的NBGI公司负责，相信这款由优秀剧本改变的幻想RPG作品一定能给我们带来新的惊喜。

文 琉璃　美编 紫枫

NDS 拯救德尔托拉 七颗宝石
デルトラクエスト 7つの宝石
◆NBGI◆RPG◆预定2007年9月20日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

~STORY~



在德尔托拉王国，王家代代相传的7颗宝石守护着这个国家的和平。但是有一天，这七颗宝石被阴谋侵占德尔托拉的影子王抢走了，瞬间，德尔托拉陷落了。为了拯救自己的国家，出生于铁匠世家的少年利夫与身为德尔托拉的卫兵贝尔达以及他们在"沉默之森"遇见的少女贾思敏一起在一幅手绘地图的指引下踏上了寻回七颗宝石的魔境冒险之旅。

在旅行途中，影子王设下了各种各样的陷阱，守护魔境的怪物也对他们百般阻挠。但是在历经磨难的过程中，同伴之间的友情更加牢固，利夫也渐渐成长了起来。面对紧逼而来的敌人、困难重重的谜团，隐藏在最后的究竟是什么？宝石回归之时，利夫能从影子王的手中夺回德尔托拉王国吗？

享受不一样的便捷操作！

作为一款RPG，本作的操作方式非常简单，只需要通过触控笔便能完成所有的操作。在触摸屏上轻轻点击便能操作角色移动，进入遭遇战后，在相应地区上直接点击敌人就可以会发动各种攻击，在战斗中连续点击能够形成连击，画出系统指定的图案还能发动特殊攻击。总而言之，玩家能够通过手中小小的触控笔充分享受绘制战斗指令的乐趣。




前线狙击
体验角色独有的魅力！
游戏中可以使用的角色共有三名，战斗时可以在他们之间随意进行切换，合理利用每位角色的能力特点才能顺利地帮助玩家应对游戏中的困难。下面就让我们来看看这三名角色以及他们各自的战斗特点吧！
有着很强的生存意识，同时又十分地热爱大自然的少女。自小时候父母被宪兵团带走之时起，她便独自一人生活在“沉默之森”中。遇到了利夫之后，便随他一起展开冒险。由于她有为了生存而不择手段的野性本能，所以经常会有和利夫等人发生争执。但是她那颗热爱大自然的心使得她能和大自然的万物进行交流，也因此让他们常常险象环生。
能力特点：动作较为灵敏，攻击能达成5连击。
贾思敏
出生在德尔托拉王国王都德鲁的铁匠屋少年，从小他便生活在影子王的压迫下。喜欢冒险生活的他对于顺从与影子王统治的父母感到非常可悲，但是他在得知了父亲真正的意图是为了夺回宝石后，便决定要为这个国家做点什么。
能力特点：各方面能力都较为平均，能进行4连击。
利夫
由于家族的关系，一直作为德尔托拉王国的卫兵接受着训练的男子。为了夺回王国的宝石，和利夫等人一起踏上了冒险之路。虽然一开始觉得利夫碍手碍脚，但随着不断相处，对他渐渐产生了信赖感。在剑技和人格方面，是利夫的老师。
能力特点：体力与攻击力方面都很可观，但是只能达成3连击，特殊攻击也较难使出。
【其他登场角色】
利夫的父亲&母亲
贝尔达

太鼓の達人DS タッチでドコドン！



NDS上的两大原创音乐游戏《大合奏》和《应援团》都有着非常高的水准，刚刚发售不久的《应援团2》又凭借着NDS的高装机量一扫前作的窘态，卖了个满堂红。本月底，“《太鼓之达人》系列”即将首次登陆NDS平台，凭借着NDS主机的超高人气，希望这次的《太鼓》新作能够获得媲美《大合奏》和《应援团2》的好成绩吧。

文 雷伊　美编 澄香

NDS　太鼓之达人DS
太鼓の达人DS タッチでドコドン！
◆NBGI◆MUG◆预定2007年7月26日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

相关报道 Vol.64 P52

操作方法公开

随着发售日的临近，厂商终于详细公布了本作的操作方法。据悉，本作发售时将会随游戏附带两根特制的触控笔，玩家可以像用鼓槌敲打太鼓一样，使用两根触控笔敲击NDS的下屏，从而达到演奏的效果。当然，除了这种对掌机来说较有新意的触控式演奏方法外，游戏还提供了传统的按键操作，以供满足不同玩家的演奏习惯。



▲用专用触控笔敲击下屏上的太鼓图案，玩起来的感觉一定非常棒吧。

◀图为随游戏附带的特制触控笔，此触控笔是以该系列的老玩家们非常熟悉的和田咚与和田锵为主题的。

新音符 拨浪鼓

本作中将会加入全新的“拨浪鼓”音符。当演奏过程中出现该音符时，上屏会出现数字提示，玩家需要根据数字要求用触控笔点击下屏中不断转动的拨浪鼓才算演奏成功。





▶新音符配合新操作，本作带给玩家们的新意应该不小。

触摸操作 其乐无穷







▶▲演奏方法保留了街机的精华，玩家可以用红笔敲击鼓面，用蓝笔敲打鼓的边缘。

热力四射的对战模式

在之前的介绍中，我们已经知道本作不仅可以对应最多4人联机，而且还支持一卡多联。对战时的一大特色就是会有专用的“道具音符”出现，利用这种音符，玩家可以妨碍对手的演奏，玩起来有种类似《马里奥赛车》中互相陷害的爽快感。道具音符的种类很多，除了可以妨碍对手外，有的还可以给自己带来多种好处。有了这种全新要素的加入，NDS版的本作在对战时一定会比以往的作品更加刺激有趣吧。

部分道具音符介绍

名称	效果	类型
大袋	里面装着附加的分数和连锁	强化系
自动	一定时间内可以自动演奏	强化系
小水球	如果遭到攻击，玩家必须选择躲开后继续演奏或者用触控笔将它们消去	攻击系
章鱼烧	玩家需要用演奏或者触控笔拖动的方式将它们移到太鼓外侧	攻击系



▶▲4人对战时的独特热闹气氛是单人玩时无法体会到的。

▶下屏中出现了炸弹，你能灵活地躲开它们吗？





太鼓小组LOGO诞生

从2000年就开始制作“《太鼓之达人》系列”的开发小组终于拥有了自己的专有LOGO，而这一LOGO也将在本作中首次出现。此后只要是由该小组负责制作的《太鼓之达人》相关游戏和周边，都会打上这一LOGO。可见Namco对《太鼓》这一品牌还是相当重视的，今后该系列的发展动向值得玩家关注。

和田咚的房间



在和田咚的房间中不仅可以给和田咚换装，如果点击叶子图标的话，还可以进入“初学者道场”。初学者道场的性质有些类似于一般游戏中的教学模式，就算是以前没有玩过“《太鼓》系列”的玩家，也能够通过此模式较快地掌握游戏的玩法。

◀初学者道场中对各种音符有着详细的讲解。

独特的挑战模式

“挑战道场”也是本作中新加入的要素。这个模式每天只能玩一次，每天都会有规定的曲目来让玩家挑战。在演奏过后，电脑会根据玩家的表现给出段位认证，如果上升到了特定的段位就可以得到奖励。虽说每天只能玩一次的限制会让人感觉非常严格，但只要在练习模式中反复练习相应的曲子，要达成目标应该也不会很困难吧。



▲挑战道场每天只能玩一次，随着时日的增长，难度也会越来越高。



▲当表现出色时，就可以收到游戏中角色们的来信。



人气育成类游戏“《怪物农场》系列”的最新作《怪物农场DS》马上就要与我们见面了，在游戏即将上市之前制作厂商终于公布这款游戏备受关注的战斗系统，就请大家跟随我一起去了解一下吧！

文 琉璃 美编 秋水

NDS 怪物农场DS
モンスターファームDS

◆Tecmo◆RPG◆预定2007年7月12日◆日版
◆1～6人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.62 P54

登场人物介绍



哈米：可爱的道具屋少女，对于营销事业非常热心。

艾莱库托拉：负责大会司仪的少女，虽然出身于乡下，但却活力十足。

冈丘：木匠屋的大叔，要建造小屋或增加饲养室就得麻烦他了。

隆索：因为憧憬主人公而开始饲养怪物的速递屋少年。

形态各异的怪物们

阿比斯



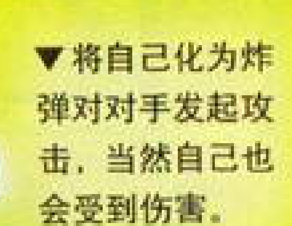
从系列初代就登场的怪物，拥有能够指引死者的力量。使用法杖释放的攻击威力十足。





▶使用法杖放出的雷电攻击，能重创对手。

鸭子



▼将自己化为炸弹对对手发起攻击，当然自己也会受到伤害。



由古人造出的玩具怪物，它的攻击方式都非常有趣。

帕库



▲在战斗中也能睡着的家伙，但是转化为攻击形态后很强。

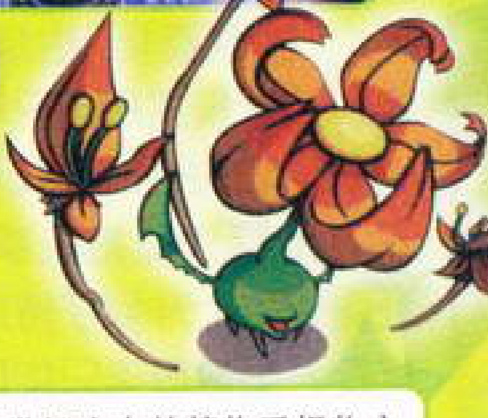


能吃能睡的懒惰怪物，看起来像是个速度和攻击力都不行的家伙。

布兰特



▲布兰特通常使用花粉攻击对手，威力大且范围广。



世间少有的植物系怪物之一。喜阳，在好天气的日子里会尽情欢唱。

战斗系统详解

活用了NDS的触摸功能以及麦克风的本作将创造“《怪物农场》系列”的新玩法，上次为大家详解了本作通过绘制特殊图案和念出特殊咒文来使怪物宝宝们诞生的怪物创造系统，而创造怪物宝宝的目的是什么呢？当然是将它们培养成为强力怪物后参加比赛与其他的怪物一决高下！这次，将为大家详细介绍本作战斗的基本流程以及能决定战斗胜负的关键要素。



战斗基本规则

本作的战斗规则非常简单，首先使用“短跑”与“吹飞”两种技能来调整自己与对手间的距离。选择好合适的位置后就可以和对手相互发动技能攻击，先让对方的血槽降为0的话，就能取得战斗的胜利。使用技能时会消耗一定的“能量”，不过“能量”会随着时间渐渐回复。

合理掌握间距是取胜的关键！

怪物们能使用各种各样的技能，但是不同技能都有各自不同的距离判定。技能共分为近距、中距和远距技能，只有合理掌握与对手间的距离，才能灵活使用各项技能，给对手以重创。所以，在战斗中活用“吹飞”和“短跑”这两项技能就显得非常重要的，


▲使用“吹飞”也会消耗一定的能量，不过能让对手直接飞到画面另一端。




▲使用“短跑”时虽然并不消耗能量，但是会使怪物的“防守”和“回避”能力都有所下降。


◀不使用技能的回合中，怪物的“防守”和“回避”能力会自行回复，配合与对手保持距离能制定出不错的战略哦！

火鸟

兼具勇气与知性的怪物，传说中的不死鸟。全身被火焰所包围，据说接触到它瞬间能感受到火焰的炙热。



◀使用火焰技能将对手烧至灰烬，是非常强力的怪物。

让火焰净化一切！

龙

持有绝高攻击力与智慧的强力怪物，它的利爪能轻易切开钢铁，口中的烈焰能将一切化为灰烬。



▲使用龙卷给予对手强力的打击。

◀使用火焰作为媒介的攻击不论是规模上还是攻击力上都非常可观。

法尔克



喜爱小孩的正义怪物。拥有强健的肌肉和翅膀，为了保护自己坚信的东西而战斗。

活用怪物特征来取得战斗优势！

怪物们在一定的特殊条件下会发动“特征”状态，不同的“特征”状态能获得不同的增益效果，比如有的“特征”能够增加攻击力，有的能够提高能量的回复速度等。掌握了这些“特征”的发动条件就能取得战斗优势。在怪物的育成阶段时就可以反复试验来掌握怪物的“特征”发动条件。下面就让我们用游戏实际图片来为大家解析一些“特征”吧。

余裕

▲虽然会降低怪物的防守能力，但是会获得较高的移动速度和能量回复速度。

兴奋



▲移动速度和能量回复速度会大幅提升，但是会受到一定的伤害。

激怒



▲以降低防守能力为代价来获得较高的攻击力，能够逆转战局的技能。

底力



▲能够不降低任何能力，就能发动“攻击力提升”效果的特征。

必死



▲增加“会心一击”的发动率，最好在使用强力技能前先发动此特征。

使用自己培养怪物来联机对战！

由于本作支持无线通信和Wi-Fi通信，玩家可以自由地享受与世界各地朋友对战的乐趣。对战的形式分为，“1 vs 1”的个人战和“3 vs 3”的团队战两种，不论你选择哪个形式的对战都可以自由设定战斗规则。个人战能够使用怪物们的技能来自由挑战；团队战能够发动连锁“特征”。不论哪一个都能享受安排战术战斗的乐趣。



▶使用Wi-Fi通信能随时自由挑战其他玩家！

▲在团队战中，使用“吹飞”和“短跑”技能来调整团队间距离就显得更为重要了。比起一下子给于对手全员伤害，还不如集中起来优先击倒对手的回复系怪物。



▲战斗前有很长一段时间可供玩家自由设定战斗规则。



◀在冬眠中的怪物中选择自己想要使用的一只。团队战的情况下，如何合理搭配自己的队伍是非常重要的！

桃李熟时忆师恩

来自游戏世界的老师们

这个夏天，又一批学子们完成了中学、大学的学业，与自己的老师们告别。每每到离别的时候，学子才会深切体会到老师对自己的教诲和培育之恩，今天，我们就来回忆游戏中那些为莘莘学子鞠躬尽瘁的老师们……

文 烛之武　编 马修　美编 紫枫



男人本色 武天老师

从师须知

1.能够有强大的毅力坚持训练是最基本的，直到如悟空那样。

2.平时多拿色情杂志贿赂可以减免修行之苦。

武天老师，也就是龟仙人，这个名字应该是无人不知无人不晓了。作为全世界最具影响力漫画的主角的老师，龟仙人的辈分决不是一般人可以企及的。武天老师原是与鹤仙人一样同修于武泰斗门下的入室弟子，后来两人各自创立了龟仙流与鹤仙流。他自创了独步武林的龟派气功，此气功的架势至今都流传于世，影响着一代又一代爱好武术的童子龟们。（笑）武天老师还曾获得过天下第一武道会的冠军，足见其强劲的实力与精湛的武术技巧，可谓是风云一时的英雄。他的另外一个绝技就是从武泰斗先生那里继承来的“魔封波”，虽然不理解为什么把封魔的工具设计为电饭煲，但对付短笛大魔王时的效果还是很令人欣慰的。虽然后期的龟仙人已经失去了天下第一的美名，但这实乃如长江后浪推前浪之必然，而且武天老师的盛名依然流传着。可以说，没有龟仙人就不会有后来天下第一的孙悟空。武天老师对悟空的精心栽培着实令人感动，他甚至乔装成成龙在天下第一武道会上与悟空拼个你死我活，为师之道至此也算是仁至义尽了。好在悟空终于不负师恩成为了天下第一的武道家，武天老师也算找对了继承人。



当然，在武术之神的光环下，武天老师也有自己的性格：好色。虽然已经是大把年纪的老头子，但仍然对美女有着过人的向往。龟仙人那光秃秃的脑壳、白花花却很整齐的胡子和那猥琐的小墨镜似乎都在彰显着他的男人本色，色眯眯的表情俨然已经成为龟仙人的标志。另外据说他还私藏了一批色情杂志……真是令人叹为观止，想要借阅的同志请找龟仙人私谈。不管怎么说，这“把好色进行到底”的性格为龟仙人增添了不少亲和力，也许这才是“武天老师”的本来面目吧。

得意门生：孙悟空

这个不必多说了吧，华丽的主角。小时候总会觉得肚子饿，长大了便一下没有了食欲。令人惊叹的是跟了龟仙人这么长时间居然没有把好色这个特点学到，这到底是出淤泥而不染，还是漏掉了最强的必杀技呢？



得意门生：古夫



这个恐怕不能叫做得意门生了，恩将仇报夺帽弑师的行为实在是令我等正人君子唾弃不已。古人云一日为师终身为父，这小子一定没弄懂。他是个邪恶到彻底的角色，彻底到没有什么地方可以认同——这倒也很符合《塞尔达》的童话风格。

从剧情设定来看，没有艾塞罗也就没有《小人帽》这款游戏了——不仅是因为从头到尾他都与林克一起冒险，更因为没有他也就不会有邪恶的古夫。在《小人帽》的世界里，艾塞罗原本并不是尖嘴的绿帽子形象，它是小不点王国中的一个很了不起的法师，游戏的最终BOSS古夫就是他的学生。而这个徒弟的心底早已播下了邪恶的种子。有一天，艾塞罗发明了一种神奇的帽子，戴上这顶帽子的人可以实现自己的一切愿望。（这种逆天的东西总是一切罪恶的源泉……）而已心生邪念的古夫对这顶帽子垂涎不已。这一天，古夫在把艾塞罗支走后偷偷戴上了这顶帽子，实现了他人生中的第一次变身！他穿上了黑色的斗篷，而许愿帽也变成了黑色。邪恶的古夫还准备利用百年一度的大门开启之年获得神之力，妄图统治世界。（最终BOSS总喜欢追求这个，有那么诱人么？）获得许愿帽的古夫向他的恩师下了诅咒，于是艾塞罗才变成了今天这个帽子形象。

可以说，海拉尔遭受这场灾难完全可以归咎于艾塞罗（对我们玩家来说就要归功于他啦），他至少犯了两个错误：第一，他的徒弟成了野心家，这是他为师之过，作为老师育人必先育其德，他没有管住古夫的邪念；第二，他不应发明那个什么许愿的破帽子，当人类最邪恶的欲念存藏于心底的时候，这种东西往往会成为将人们拉上邪路的恶魔之手。以海拉尔王国繁荣昌盛的景象来看，根本就不需要这种东西来维持社会稳定以及推进社会发展，它只会引发更大的灾难。所以说，对于这种东西，我们一定要抵制并加以粉碎。当然，如果我有这样一个东西……我想我会用我家的千层锁紧紧地锁起来，然后再小小的满足一下自己的愿望，我的愿望是——世界和平！（OH YEAH！+_+）



为海拉尔和平奉献终生

艾塞罗

从师须知

1. 只招收小不点王国的公民，否则入学第一天就得把师傅踩死。（寒）
2. 相信有了古夫的教训之后，为人是否正派也会成为重要的择生标准，品德始终是第一位的。



安洁

从师须知

1. 训练时请把目光从安洁老师的胸部移开——就说你呢，非礼勿视懂不懂？
2. 永远为正义而战，要坚持“我爱我师，更爱真理”的爱之原则。

在游戏《晶石召唤师》中，安洁老师可以说是塑造得相当成功的一个角色。正因为有了这个角色，才使游戏拥有更多发人深省的深长意味，也折射出更多关于人性与命运的思想光芒。安洁老师的外表与内心一样的成熟，深紫色的头发透着一种浓浓的忧郁，如慈母般的面庞上也永远写满了沉静与些许微微的哀愁。安洁是修道会的教师，指导和帮助年轻的召唤师们挑战自己提升实力，最终成为真正的晶石召唤师。主角瓦伊斯与安洁老师的初遇是由于他擅自闯进训练场，在与安洁召唤出的怪兽初战败北后被她带进了修道会。而正巧安洁老师与瓦伊斯的母亲早就相识，甚至改变了安洁老师的命运的就是主角的母亲艾丽娅。在主角后来的冒险中，“背叛修道会的召唤师”吉卡德出现，这位所谓的背叛者在最后终于说出了事实的真相：原来安洁老师只是修道院的领袖拉兹尼所制造的一个人偶而已——这位貌似慈祥的老头实际上是个卑鄙的野心家，他妄图利用晶石与石碑之力创造出为自己所控制的怪兽，从而使自己像神一样地操控万物。而安洁也正是晶石研究的衍生品、拉兹尼的一个工具而已。正因为此，她才对拉兹尼唯命是从，决不敢有半点违抗。于是，即使是自己亲手养大的吉卡德，她也会毫不犹豫地刀剑相向。但是，邪恶的一方永远不会的得逞，正义永远会在最关键的瞬间迸发出奇迹的火光，就在主角一行要上前结果那丧心病狂的老头儿时，安洁突然找到了埋藏在心底的理智，她没有按照拉兹尼的命令攻击瓦伊斯，而是以自己的生命为代价换取了精神上的解脱。这就是一个人偶的宿命吧，虽然她的生命停止了，但我相信，她已经战胜了一切。



得意门生：瓦伊斯

没有经过正规训练就可以召唤出怪兽的宿命召唤师，像一般的主角一样背负着不一般的宿命，也不会察觉到拉兹尼的阴谋。与安洁老师的相会貌似偶然实属必然。





得意门生：多蒙

对东方先生的复杂感情让人心痛。东方老师以生命为代价换取他的成长，拥有如此伟大的恩师，多蒙也算不枉此生。好在多蒙也没有辜负老人家寄予的期望，否则真是对不住这一片苦心了。

东方不败这个响当当的名字最初是出自《笑傲江湖》，后来不知怎么阴错阳差地被监督今川用以创造了一个留着粗长辫子的格斗王者，这就是《机动武斗传 G高达》中那个人神敬畏的东方不败。作为多蒙的恩师，他的实力没有人敢怀疑，在多蒙与同伴们被机械兽们团团围住之时，正是这位神勇的长者神一般地降临上演了空手拆机的无敌神话。身为上届“Gundam Fighter”大赛的冠军，东方老师无时不在展现着他那武林高手的风范。

当然，真正让东方不败的形象永驻于人们心中的不仅是他的令人望而生畏的格斗实力，更是他对爱徒多蒙的良苦用心。当这位忧国忧民的盟主见到恶魔高达的时候，他敏锐地察觉到那罪恶的源头将酿成巨大的灾难，但是他的能力还不足已消灭敌人，为了等待新的救世主，他索性扮起了反面角色。这让笔者想到《英雄》中的情节，一切的一切都只为两个字——“天下”，为了天下苍生，他任由世人唾骂而不去解释，因为他是真正的英雄。为了让多蒙在最短时间内爆发出最大的潜力，他只有使用仇恨，于是与多蒙的反目变成了拯救世界的必由之路。此后的东方老师一直在以敌人的身分与多蒙战斗，以这种特别的方式引导多蒙成为真正的红心之王，而被仇恨占据心灵的多蒙又怎能体会到东方先生的一片苦心？即使战胜了自己的老师，他心中留下的也只有空虚。直到最终的一战，在石破天惊的对决中，年轻的多蒙终于击败了这位伟大的师傅，成长为真正的红心之王，与此同时，东方先生也辉煌地结束了自己的一生。在东方先生临死之际，终于向多蒙说出了一切的真相——得知真相的多蒙内心的感受，我想只有他自己知道，而东方不败的名字，也永远留存在世人的心中。





东方不败

东方不败，王者之风

从师须知

1. 要拥有正义的灵魂。若是你想在学成之后站在恶魔高达这一边，东方先生不但不会收你为徒，没准还会为防后患先把你灭了。
2. 要明白东方先生无论做任何事情都是用心良苦的，不用说与你反目成仇，就是半夜里把你胸毛拔光也是为了激发你的格斗潜能……

得意门生：安迪&约翰

分别是GBA与NDS版的主角，都具有很高的指挥天分与精明的战略头脑，简直就跟著名指挥家烛之武有得一拼呢。（旁：生煎喂狗！）安迪乃是名副其实的“修理王”，（后勤部出身？）经历三代作品的他一路走来成长了不少。而约翰则是沉稳类型，看这人设倒也可以感受到NDS玩家定位于GBA的不同呢。



GBA与NDS上的《大战争》中各色的指挥官给游戏本身增色不少，而当你运用各种严谨的策略与敌人酣战之时，是否记得当初引导你进入华丽战争世界的导师呢？在GBA版中是有成熟性感的奈尔姐姐亲自指导新人指挥官，而在NDS版中则换成了更加青春阳光的雷切尔。其实在某种意义上雷切尔既是奈尔的妹妹也算是她的学生，约翰则算是雷切尔的学生，此种圆环套圆环的关系坚固且不易滋生不正当暧昧关系。而对玩家来说，她们在游戏初期对玩家手把手的教导真正体现了她们的教师身份。没有接触过该游戏的玩家大可不必心存焦虑，临上战场前她们逐步逐步地教，运输车、自走炮……只要是你没有见到过的，两位美女教官就一定要给你解释到明白为止。而这两位导师不仅师德高尚，实力也十分强劲。奈尔小姐乃是幸运女神转世，破坏技和特殊技都会得到天赐的好运；雷切尔更为逆天，特殊技的三枚天降导弹足以令任何对手闻风丧胆。但请不要被她们在军事上的强大压迫力吓倒，也不要认为女军人都是刻板古怪的女豪杰，从外表上看她们还是十分温柔可人的，一个浑身散发着女人的魅力，一个则是清纯活力的自然载体，有这样的老师指教才是真正的寓教于乐啊。



从师须知

1. 可以将世界兵器谱从头至尾流畅背出，但背什么“小李飞刀”者一律踢飞。
2. 对三发连射类导弹有顽强的抵抗力，或拥有使敌指挥官破坏槽瞬间归零的能力，以防雷切尔的暴怒攻击。

战地导师姊妹花 奈尔&雷切尔

从师须知

1.要懂得充分信赖别人，这对律师来说是十分必要的。
2.要保证手指的健壮与美形，否则大喊“异议あり”时会缺乏足够的威慑力。

逆転裁判3

绫里千寻

完美诠释律师大于侦探的不灭真理



《逆转裁判4》火得不行，本来应该借这股风把牙琉雾人搬上来扯扯的，但考虑到此人涉嫌投毒及作伪证的罪恶行径，以及其为达目的不择手段的阴毒性格，实在是值得我们唾弃的主，放在这里必将是个不和谐音，也有悖本文“勿忘师恩”的积极主题及基本纲领，于是决定还是聊聊我们妩媚又性感的千寻姐姐吧。咳，作为成步堂龙一的老师，绫里千寻在《逆转裁判》中拥有很高的地位，而且在众多FANS中她的人气也是极高的。当然不得不承认，有着美丽的外表也是她有如此人气的原因之一。千寻有着端庄的面孔，如母亲般的亲切感让人产生强烈的信赖。绫里千寻本拥有强大的灵媒能力，因为不想搅入家族掌门一位的争夺而选择当一个律师。星影宇宙之介的教导加上自己高超的悟性，使她很快成为了一名优秀的律师。后来遇到了成步堂并成为了成步堂的老师，同时也是他的上司。千寻的第一次上法庭进行辩护是与同样初次登场的御剑怜侍之间的对抗，也正是这次较量给了御剑很大的影响，毕竟早年的一些事件在一定程度给他留下了不少心理阴影。可惜的是千寻在追查其母的失踪案件中不幸遇害身亡，成了《逆转》的一大憾事。

虽然千寻已经不在人世，但是凭借灵力还可以依附在妹妹身上继续帮助成步堂解决其遇到的棘手问题。像这种到死也忘不了对学生进行远程教学的老师还真是不多见。实际上在现实中，千寻老师是十分亲善的人。她待人谦和，乐于助人，是典型的XXXX年度感动世界人物。在星影法律事务所工作时，她曾与神乃木庄龙相恋，后来两人双双遇害，实在令人叹息。当然千寻身上最重要的还是她对委托人的强烈信赖，这一点是最让人钦佩的。只有双方相互信赖，才能齐心协力闯过一切困难。由此可见，千寻委实是个有着高尚师德的完美教师，但善良睿智的天才律师却英年早逝，也只能说是天妒英才，让人不得不扼腕叹息。

得意门生：成步堂龙一

当年还喜欢留着古怪发型的年轻律师，在《逆转裁判4》中已经是个满面沧桑的中年大叔了。果然这岁月不饶人啊……成步堂由一个意气风发的律师变成一个寒酸的钢琴手，这巨大的转变全是由于牙琉雾人无耻的伪证造成的，好在七年后终于又被牙琉雾人之徒王泥喜法介重新翻案，真令人感叹这个世界就是如此地圆环套圆环啊！



一根以氦为原料的巨型蜡烛

马德雷努

从师须知

1. 对各类灵长类动物都要有超强的辨别能力，不然不小心把自己尊敬的老师当成母猩猩，就不是背个处分的问题了。
2. 要明白自己的使命就是到处寻找失踪的老师，因此要尽量培养自己成为捉迷藏达人。

《魔法假日 五星连珠之时》是继GBA《魔法假日》之后圣剑小组的又一力作，在现在的NDS上还算是一款值得一玩的RPG。这款游戏讲述的就是魔法学校的学生们为了寻找自己老师而在宇宙中穿梭的故事。故事从维尔奥维斯普魔法学校开始，有一天，主角托姆的老师马德雷努先生突然离开了学校。出于对老师的担忧，以及抱着对老师是否是因为度蜜月而离开的怀疑，孩子们踏上了冒险之旅。据说马德雷努先生是为了打探魔法使金·雷奥的去向，这个魔法使现在支配着宇宙的罪行，而他正是马德雷努老师教过的学生（又一个教出恶魔的……可见素质教育推行的必要）。在马德雷努先生前去风之星之前，她教过主角与同伴们在宇宙中的战斗方法，这用意显然是要孩子们去救自己啊。孩子们果然很有慧根，在经历千辛万苦之后终于在软糖之洞找到先生，而马德雷努老师却正在软糖化（这都什么跟什么啊），孩子们怒槽暴涨对金·雷奥一顿狂K后将其击败，于是老师指导学生们将所有属性的力量结合起来促进食日虫的羽化，之后将这只破茧而出的“真·宇宙华丽无双乱舞の蝴蝶”彻底消灭。但是就在消灭了食日虫，让光辉回到塔罗塔罗太阳系之时，马德雷努先生的身体却慢慢地消散而去……

这位可敬的老师就这样离我们而去了，真如X子所说：“老师就像蜡烛，燃尽了自己却照亮了别人。”马德雷努老师却是燃尽了自己，照亮了整个太阳系……尽管人家长得像只猩猩。但这种舍小我为大家的无私精神却值得我们用心灵去尊敬。在这里本人就怀着崇敬的心情以维尔奥维斯普魔法学校的名义对这根点亮太阳系的超级大蜡烛致以心中最崇高的敬意吧！（汗）

得意门生：托姆

维尔奥维斯普魔法学校一名学生，华丽的主角。长得很丑，鞋比脸大。（寒）这位生了一副巧克力青蛙脸的主角乃是学生们中比较有影响力的一位，作为学生发型服饰可以这样张扬，这让我们整天身披校服的广大的学生们实在是一种明显的挑衅。另外奉劝大家选择男主角进行游戏吧，男的长啥样都无所谓，女的你真受不了……



得意门生：伊弗列姆



作为游戏的男主角，他照例有着英俊的相貌，非凡的实力，高尚的品格，迷人的气质以及曲折艰辛的成长历程。这种永远站在正义一方的信念显然很大程度上是受其师提塞尔的影响，可以说他那忧国忧民之心也正是拜提塞尔所赐。所以说提塞尔将军教给他的并不仅是枪术，更重要的是给了他一颗正义之心。

我想玩过《圣魔之光石》的玩家都不会对人称“帝国五将之黑曜石”的提塞尔将军这个人物感到陌生。作为古拉德帝国的悍将、鲁内斯王子伊弗列姆的枪术老师，提塞尔所表现出的英雄气概实在令人尊敬。话说那魔怔了的古拉德帝王比加尔德在毁灭圣石的罪恶之路上曾经下令派提塞尔去讨伐自己昔日的爱徒伊弗列姆，这着实是让将军为难了一下。一边是自己效忠的帝王，一边是自己教大的心爱学生，自己又对这场战争的动机产生了怀疑，在左右为难的情况下他向帝王说明了自己的看法，但这位被魔石所控的帝王早已不是当年的明君，他又怎能听得进去。无奈之下，他只得带兵出击。但他还不知道，比加尔德皇帝早已对忠心耿耿的他产生了怀疑，并令塞蕾娜前去杀了他。背上叛国罪名的提塞尔将军十分恼怒与激动，一生忠君爱国的他被说成是私通敌外的叛徒，这对一位将军来说乃是莫大的侮辱。还好，自己的爱徒伊弗列姆在发现他被困后上前解围，救了这位勇敢而正直的重骑士。在与王子交谈后，他深知如今的帝王早已不是自己所应效忠的陛下，只有毁灭魔石才是早日结束这场战争，还百姓安宁幸福的惟一途径。于是，他终于跟伊弗列姆一起踏上了讨魔之途。

这便是提塞尔将军的故事。我想他最重要的一点就是拥有一颗正直而忠诚的心。而且将军并非愚忠，当明白自己所效忠的帝王已被魔石所惑之时，当看到天下苍生正处于无谓的水深火热之中时，当所受的命令与自己的信念背道而驰时，他选择了正义——有这样一个有思想有理智的人作为老师，也难怪能教出伊弗列姆这样优秀的学生。



从师须知

1.最好有王子身份，要办王子证的请致电13X-XXXXXXXX。
2.不用被提塞尔将军威严的外表吓到，其实他是很温柔的。（提塞尔：嘿嘿……迟到的全部生煎！）

终极退魔之枪 提塞尔



吃得苦中苦，严师出高徒

金家藩

从师须知

1.看看现在这两个徒弟，似乎金家藩对邪恶的徒弟比较有兴趣，所以劝大家……还是积德行善吧。
2.要对艰苦的训练有着超强的忍耐力。连陈可汉都快撑不下去了，你还能坚持么？

精通跆拳道的金家藩是一个十分具有韩国当代青年特色的小伙子。造成这一历史性结果的最重要原因就是这位年轻人是一位具有韩国国籍的合法韩国公民。（旁：给我抽他……）似乎设计人物时只要是韩国人就一定会擅长跆拳道，会跆拳道的八成与韩国沾点边，一身白色的道服穿在金家藩的身上总有一种别样的潇洒。（同学，当你词汇贫乏时请用“别样的”、“特别的”等词语，很万能滴。-_-）据说原本是要设计出另一个恶人与陈可汉和蔡宝健组成邪恶凶徒队的，后来不知为何加入了金家藩，但很多人都觉得正直的金与两个邪恶的人组队不太合适，于是便把金设计成了两人的师傅，也好体现我们对罪犯“感化大于惩罚”的基本方针。不过金的教学风格可是出了名的严厉，他的严厉对陈、蔡二人就等同于噩梦，对陈可汉来说修行的日子更是不堪回首。另外一点，金家藩最得意的运动是体操，据说其表演的第N套中学生广播体操简直如嫦娥曼舞般美伦美奂……虽然金家藩在修行时会表现出刻苦严肃的一面，但他的兴趣爱好也很多，比如最喜欢卡拉OK。

游戏中的金家藩具有很强的实力，加上其英俊的外表很快成为很多玩家的最爱。他在游戏中的一招一式也都体现着跆拳道的特色。虽然近十年金家藩都没能在KOF大赛上取得出色的成绩，但正如他自己所说：我只是为了自己的正义而战，而并不是为了冠军而去的。在金收服了陈、蔡二人之后，每每参加KOF大赛都会早早地被淘汰，而他们也并没有什么怨言，只是阻止野心家的计划一次次搁浅。虽然在故事情节中他不是主角，但这并不影响他所坚持的跆拳道的精神——屡战屡败，败了再战！（汗）

得意门生：陈可汉&蔡宝健



这两人一个虎背熊腰一个短小精悍，形成了鲜明的对比，据资料显示陈可汗身高227cm，体重306kg，（注意是千克……）简直令人胆寒，他有如此体形，最爱运动居然是乒乓球……蔡宝健这个人戴着小墨镜，一看便是阴毒之人，而且他的招式也都不负阴毒之名。这两个人虽然招数上完全看不出一点跆拳道的影子，但他们的超必杀却都得到了金家藩的真传——陈的铁球大暴走与蔡的凤凰脚都与金的超必杀套路基本相同，这算是师徒之间的传承吧。

得意门生：凌晓雨



这个从头到脚到散发着中国特色的18岁女生在铁拳中拥有很高的人气，谁让人家天生一副姣好的面容呢。不过游戏中她说的是日文，还一个劲儿装纯……在《暗之复苏》中她是为了筹集制造一台时光机器以拯救三岛家族而参加铁拳大赛——这么可爱的女生居然会相信如此荒唐的事情……

王椋雷是那种标准的中国武师式的老头，花白的胡子与花白的眉毛很自然的表现出长者风范，让人一看也许是人家保养得好，都105岁高龄了还像六十多岁的样子，虽然脸上有一堆杂七杂八的东西，（汗）但双手简直就像三四十岁的年轻人，有机会给大家介绍一下他老人家的御用护肤品。（广告插播："XX护肤+美白防晒霜将于X月Y日与《掌机王SP》全国同期上市，届时请……"马修："你小子不想混了？来人，煎之！"）一般人105岁都已经圆寂了，就算活着能动的也只是弄个讲座讲讲武学的精深，像王老爷子这样还要远赴异国参加铁拳大赛的实在是令人无法可想。在《暗之复苏》中他依然作为凌晓雨的师傅登场，话说很久以前，王椋雷有一位异国朋友，他就是想要消灭三岛家族的三岛仁八。在仁八死后三十年时，隐居山林的王椋雷突然收到一封第五届铁拳大赛的邀请函——您猜怎么着？这封信的署名呀，正是那大名鼎鼎的三岛仁八！在惊讶之余，他毅然决定去参加铁拳大赛，去寻找这位昔日的朋友。



这位老人的武功流派是心意六合拳，说起这套拳法，那真是千言万语道之不尽，该拳法主要指河南派心意六合拳。自开山祖师马学礼至世代拳家先辈，无不视其为看家之宝。过去它只传于回族，可推测王椋雷先生乃是为回族人。

心意六合拳顾名思义乃是"心意诚于中，肢型形于外"之意。它强调"内、外三合"："内三合"者，心与意合、意与气合、气与力合；"外三合"者，手与足合、肘与膝合、肩与胯合——刚柔之力相济，内外之力合一。它的基础是桩功，需要人体内有意念入地之势，借以稳固周身、来增强人体周身内在质量。外在表现我们可以看作铁拳中的"构"——说了这么多，好像王椋雷应该实力强劲，但是实际上我一直觉得这个人物不太好用。（＝ ＝）在游戏中可以听到王椋雷的中文语音确实是件很不错的事，记得在战胜之后有句台词是"年轻人，光靠蛮力是不行的"，说得多好啊，其实在本次胜利前他已经被蛮力击败了不知多少次了。

从师须知

1.要做到清心寡欲，不染尘缘，对凌晓雨同学图谋不轨者小心为上，否则会有无数师兄来为王老太爷清理门户。
2.学不到心意六合拳不要紧，学到长生不老之术才是真实惠。

强身、技击、调疾、养生 王椋雷

得意门生：麻宫雅典娜

这位女生那真是相当的讨人喜欢，在GBA版《EX2》中她的年龄是19岁，星座是双鱼座，作为镇元斋的入室弟子，她在自己的超能力的基础上学会了一些中国拳法，成就了独特的超能力+中国拳法流派。另外有必要提的是她不仅是高中生，还是个偶像歌手，在《KOF》众格斗家中拥有广泛的人气，大家茶余饭后最喜欢干的事情就是猜想下次雅典娜会不会穿女仆装登场……（椎拳崇杀来："竟然把我无视了！"）

镇元斋在《KOF》中也算是老牌角色了，不知道将来PSP或NDS上的《KOF》中会不会见到他和几个徒弟。与王椋雷相同，他的着装依旧是中国古代风格，似乎只有这样才能表现出中国人的身份。不过相较之下，镇元斋的着装有透着一种别样的潇洒。（嗯？你说这句很眼熟？你看，我说过这句很万能吧……）仅剩的几颗牙在他黑洞洞的口腔中不仅是个点缀与装饰，也与他花白的头发与胡子形成了自然而到位的照应。据说最初设计这个角色的时候，本来为了让这个角色成为完全的醉拳师，预计设计中会遇到很多困难，然而设计师似乎十分善于描绘老年人，成品比想象要好得多。不过后来发现该设计师只擅长描绘老头子，画什么都像老爷子。（汗一个）在设计镇元斋格斗流派时，居然设计成了所有中国拳法。我中华民族拳法广博精深，纵他是武学奇才张三丰转世，又岂能全部习得？真是小觑了我国文化。不过镇元斋还是以醉拳为主，说起醉拳，也算是一种深奥的拳术，因为其模仿醉汉动作前仰后合、踉踉跄跄，所以一直给人很深刻的印象。不过醉拳虽然看似跌扑滚翻毫无规矩可循，实际上同所有拳法一样，醉拳的每个动作是有着严格的规矩的，那飘逸、洒脱的动作实是经过长期刻苦训练而体现的高度熟练化。醉拳的功架多为半倾半斜似倒非倒，这点在游戏中也有一定的体现，当然最能体现最全精髓的还是超杀轰栏招来，可以说做到了"形醉意不醉，步碎心不碎"；而另一个超杀轰栏炎炮就有点离谱了，怎么镇老头儿还把印度阿三的拿手好戏学来了？

擂台下面的镇元斋并不是个严肃深沉的主儿，他的爱好是打麻将，估计也是个麻坛老将了，这个老顽童居然还爱玩溜溜球，简直令人发指。当然有必要提一下的就是关于雅典娜的问题，如此老爷子却挑个正值花季的少女为徒，其居心之叵测实在让我等护花使者外加理性真男人（汗）难以忍受……（旁：别胡思乱想好不好，人家是纯洁的师徒关系！）





从师须知

1.由于老头儿天生嗜酒，所以修行的轻松程度与贿赂用酒有很大关系。进贡二锅头者一律踢飞不留后患，进贡百年绍兴者可被允许与雅典娜共进晚餐。
2.不可借酒后乱性之名对雅典娜小姐行越轨之事。

屈如伏虎伸比腾龙
镇元斋



从师须知

1.任何邪念都别想逃过罗莲达的法眼，要想人不知，除非己莫想。

在游戏《女神侧身像　蕾娜斯》中，女神瓦尔基里在收集勇者之魂的过程中发生了一段魔法学院师生的故事。话说在魔法研究中心有一座夫伦斯柏格魔法学院，院长便是魔法师罗莲达。罗莲达不仅具有慈祥的气度，还有让人放心的协调能力与处事方略，十分受学生们敬仰。而且传说她还是大陆实力第一的魔法师，为人又谦逊不张扬，所以在学生中口碑极佳，备受推崇。正如古人所说，每一个成功的女人背后一定有一个男人默默的支持着她，罗莲达也有这样一个丈夫。她的丈夫对她的爱温柔而深沉，宛如那悄无声息的落雪，又如那轻轻的润雨，细细滋润着她的心田。她的丈夫虽然平凡，但是她仍然很希望在繁忙的工作之后能够回到家靠在丈夫宽阔的臂膀之间，享受为人妻的甜蜜与幸福。在这样一个可靠而忠心的丈夫的支持下，她尽力地扮演好院长这个角色。

然而洞察力满点的罗莲达在教学的过程中发现了邪恶的种子，那就是自己的直属弟子理查德。这位学生绝顶聪明，具有不可预知的潜力，但是最可怕的也是最不应该在同一人身上出现的特质是他隐藏于内心的对于力量的渴望与疯狂，甚至想要获得超越神的力量。出于自己对世界的责任感，罗莲达将理查德逐出学院，但这不过是对他的另一种形式的释放罢了。后来悲剧终于发生了：理查德绑架了罗莲达的丈夫并将其魔化，丈夫在未完全魔化之前劝罗莲达杀掉自己，但她怎么下得了手？于是自己被心爱的丈夫掐死，为了爱而光荣殉情，并在内心充满绝望的状态下成为英灵战士。就像那个古老的问题一样：这到底是她在人界中的地位导致她悲惨的命运，还是众神需要她身上的力量？

得意门生：梅尔蒂娜

罗莲达老师最为得意的弟子是梅尔蒂娜，但她与老师的关系有点莫名其妙的问题，她在毕业时取得了魔术学院首席毕业生的荣誉，但是有着强烈自尊心的她却认为这是由于拥有首席实力的理查德遭到放逐才使她有机会得到这个荣誉。为了找回自己的自尊心，于是她做出了进入神界的选择。而就在这时她遇到了理查德，并被对方趁梅尔蒂娜灵体脱离前往比夫雷多斯时，以魔法冻结了躯体，使她永远无法回到肉体，最后她也成为了英灵战士，这，也是宿命吧。

本次关于老师的盘点就说到这里，俗话说，一日为师，终身为父，我们从上幼儿园开始，一直到大学毕业，都在老师的教导和培养下长大，即使走出校门，也有各种各样的人偶尔或长时间地做我们的老师。尊师重道是我们中华民族的传统美德，老师永远是值得尊敬的人！祝各位学生朋友都能从老师那多多学来知识并学会好好做人，如此，才上对得起国家社稷，下对得起父母恩师。最后，送各位还在读者的朋友们一句话——老师既然这么辛苦，我们上课时就别在老师眼皮底下打掌机啦。



本作是以同名电影为蓝本制作的动作游戏，除了世界观和机器设定是采用电影版外，游戏剧情基本和电影版没有太大的联系。玩家在游戏要做的，就是操作狂派和博派的角色来完成一个个系列关卡，中间不时穿插CG交代剧情，整个游戏的基本流程就是这样。如果说你对电影版抱有很大期待又或者心理承受能力不行的玩家，建议你跳过本文。就算你是百分百的真《变形金刚》粉丝，也请你做好心理准备，本作可能会引起你的不满。

文 乌冬 编 软饼干 美编 澄香

PSP **变形金刚**
Transformers:The Game
◆Activision◆ACT◆2007年6月19日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

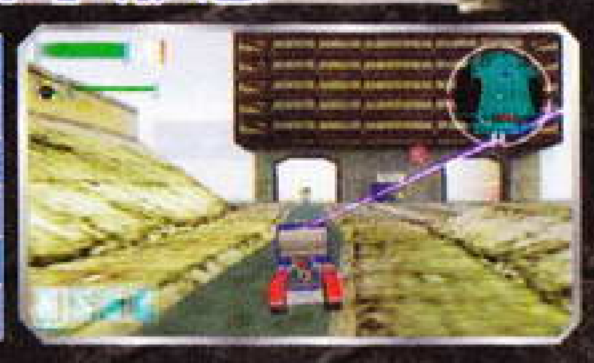
基本操作

机器人形态

滑杆	移动	△	视角向下调整
↑	特殊攻击(近身用)	□	攻击
↓	目标锁定	×	视角向上调整
←	抓起物品(树木，石头等)	L	跳跃
→	切换武器	R	组合键(配合滑杆能进行平移)
○	抓起物品(同方向键左)		

汽车形态

滑杆	方向操作
→	切换武器
□	倒车
×	前进
R	攻击



画面信息解说

①**HP槽**，显示控制角色目前状态的HP。HP低于二分之一时会转为黄色，低于四分之一时会转为红色，战场上打倒敌人有时会出现能量块能回复HP。HP为零时即会GAME OVER，但是本作可以无限次接关，只要附近存档位置并在此保存了记录，下次接关的位置就会在此出现，相当于无限复活，所以本作里死亡的意义不大。

②**终结技槽**，在游戏中该槽会自动累积，当槽满后即可放出威力强大的终结技，可以对近身的敌人进行范围打击。这里要注意，无论终结技是否击中敌人，一旦用了终结技槽都会强制清空。



③**同伴HP槽**，显示同伴角色目前状态的HP。同样HP低于二分之一时会转为黄色，低于四分之一时会转为红色。有些时候同伴在地图里显示为蓝点，就意味着该关卡里同伴为重要角色，HP一但为零即会GAME OVER，而且同伴的HP是不能依靠打倒敌人出现的能量块回复的。

④**武器槽**，显示当前的可用武器。机器人状态下一般可用的武器为四种，从左到右分别是激光镭射、自动加农炮、导弹、地雷。一般常用的是高连射中等威力的激光镭射和低连射威力强大的导弹两种。汽车或飞机状态时的武器种类在原来基础上因每种机体不同作出相应的减少。

⑤**地图**，显示该关卡的局部地图。地图里的白点为自己操控的机器人，红点为敌人，绿点为伙伴机器人，蓝点为本关目标。目标有时会是保护同伴，有时会是摧毁建筑物，有时会是击破敌人，因每关的情况而定。

⑥**信息栏**，显示当前遇到的重要事件提示。一般都是很本关目标有关的信息，比如到达哪，击倒谁等等，关卡卡住时可以多留意这一栏。

游戏流程

早前游戏还未发售时官方所公布信息里，就特别指出了PSP版的《变形金刚》可控制机器人比其他平台版本的多。果然，这句话在游戏里得到了验证，本作里可操作的机器人多达9个，但是问题也就来了，大伙除了样子不一样外，动作套路和攻击手段都如出一撤，根本体现不出每部机体的特色。更令人想不到的是，连关卡都继承了这一毛病，我们只要操纵这些样子各异的多胞胎兄弟们，直往地图里蓝点的方向奔就行了。因为游戏里也没具体给出关卡的章节和名称，所以这里我就按每关控制的机器人的顺序命名了。

擎天柱——1

游戏的第一关，操作我们的擎天柱(Optimus Prime)大哥，在关卡开头会有一段基本操作教学，接着就跟着大黄蜂(Bumblebee)走就行了，记得变成汽车形态才能追上大黄蜂的速度，路上的杂兵在高大的领袖擎天柱面前简直不堪一击。路上有博派标志的地方可以记录当前进度，再前进了一段路程后会有剧情发生，因为狂派路障(Barricade)的出现把擎天柱和大黄蜂分散了。剩下一人的擎天柱要独自与巨蝎(Scorponok)单挑，不过不用担心，本作的接近攻击异常强悍，所以对BOSS时只要近身狂按□键即可，以后的BOSS也可如法炮制，巨蝎的HP削减到一定程度就会自动过关。

Desert Highway
STATS
Objectives Completed 12
Enemies Destroyed 8
Melee Kills 6
Deaths 0
Health 44
COMBATANT
Optimus Prime
UNLOCK INFO
Unlock Points 107
Weapon None
Multiplayer None
Mission Unlocked
Continue

大黄蜂——1

与擎天柱分开后的大黄蜂开始独自一人追击路障，关卡开始后先直行把前面蓝点的两扇门关了，接着就遭遇路障，把他的HP削减到一定程度他就会逃跑，我们只要变成汽车形态按着蓝点追上去即可，路上杂兵可以不必理会，一直追到图中所示位置，把柱子破坏就可发现新的通路。之后再沿着水渠一直追到工厂，在工厂内部战斗注意不要碰到烧得赤红的钢铁，它有无差别秒杀一切单位的效果。把那工厂内部的两个蓝点破坏后，就要再次面对路障，不过他这次不会逃走，直接击破就过关。



眩晕——1

从这关开始换为操纵狂派机器人，注意眩晕在变为直升机后会和汽车的操作方法不同：R键不变，滑杆为前进，○键为方向右，□键为方向左。而且直升机碰到任何障碍物都会受到伤害，所以在狭小的地形还是走路为妙。眩晕(Blackout)首先要面对几辆武装坦克，搞定之后往蓝点前进，途中要破坏掉两条桥使桥上的运输车辆掉下来才能发展剧情，之后穿越隧道来到基地内部，再消灭几辆坦克就完成了。



吵闹——1

还是狂派机器人的关卡，玩家主要控制的角色是吵闹(Brawl)，红蜘蛛(Starscream)会在一旁协助玩家消灭杂兵，先要把地图里的4个对应蓝点的发射塔破坏掉。进入洞穴内部后依次到达几个蓝点会触发剧情，要在限定的时间内回到洞穴的入口，这时不要理会杂兵了，变成坦克全力逃命吧。





吵闹——2

一开始千万不要攻击杂兵，要不然会直接导致GAME OVER，本关目标为找到两个发射塔并破坏掉，在第一个被顺利破坏掉后，第二个发射塔会在玩家赶去途中被红蜘蛛破坏掉，这时任务会更改为保护同伴红蜘蛛，注意不要让他给敌方的击破就行了。

铁皮——1

回到博派这一方，这次要控制的是铁皮(Ironhide)，任务内容保护大黄蜂，离他太远或他被击破都会导致关卡失败，所以这里就要身先士卒了，沿路打打杂兵顺利保护大黄蜂到达蓝点就过关了。

铁皮——2

仍然是做护卫的一关，惟一要注意就本关敌人明显增多，碰到围攻时最好主动去吸引火力，来到最后的蓝点要与惊天雷(Thundercracker)交手，这时大可以让大黄蜂做远程援护，自己上前肉搏。

铁皮——3

一个封闭的场景，要对付不断出现的敌人，并且越后段的敌人能力越强，注意不要给场景中间会喷火的机器人碰到，要不然也依旧是很郁闷地被秒杀。

红蜘蛛——1

红蜘蛛的飞机形态也有独特一套操作方法：前进是固定的，R键为攻击，滑杆对应方向，×键为加速。红蜘蛛在空中的速度是一流的，可是在地上步行时却慢得可怕，所以没什么必要也不要在地上和敌人纠缠，赶快把地图上几个蓝点对应的设施破坏，就会触发剧情过关。



吵闹——3

关卡开始后吵闹要直奔蓝点，赶不及会导致GAME OVER，在火箭发射塔的内部前进时不时会有火焰经过，被火焰波及了也是直接秒杀的，这是要及时躲进通道两旁的凹处。顺利到达第二个蓝点会进入本关第二部分，站在发射台上缓慢前进，难点是武装直升机的导弹，对吵闹的伤害很大，所以要优先消灭，发射台到达红蜘蛛处后本关结束。



猎犬——1

本关使用任务为博派的猎犬(Hound)，总体来说并不算太难，敌人中都没有很强力角色，一直往蓝点走来到民宅区的后要消灭本地区的敌人才会打开接下来的通道，本关没有BOSS，来到蓝点成功触发剧情后猎犬阵亡。



红蜘蛛——2

想法和概念上都不错的一关，不过做出来的效果还是给弄糟了。控制红蜘蛛全力脱离战局，路上的炮台可以完全无视，按住×键加速全力往外冲吧！

路障——1

又是破坏目标建筑物的一关，烦人的炮台会不断攻击，但好在攻击力不高，可以不用理会，把蓝点对应的设备全破坏后触发剧情，威震天(Megatron)重出江湖。

红蜘蛛——3

威震天为了回复昔日的雄风，来到水坝吸收能量，本关红蜘蛛要做就是保护老大在吸收能量的时候不被杂兵骚扰，做一个称职的保姆吧。

擎天柱——2

又是要跟着大黄蜂屁股后面跑的一关，真分不清谁是老大了，大黄蜂有时会主动攻击敌人，所以时不时都要留意一下他保证他的安全，顺利驶完全程后过关。



擎天柱——4

这次从城市转到建筑物里，还是需要大黄蜂作我们的向导，跟着他到达指定地点后，红蜘蛛会出来客串一下，被我们的老大擎天柱三拳两脚招呼了一顿后又灰溜溜地走了。关卡的最后要破坏一条桥，记得炸桥时自己不要站在桥底，要不给压到了也会导致GAME OVER。

红蜘蛛——4

这关比较像是制作人和玩家开玩笑，至少连最后一战的魄力都没有，还有更想不到的是这象征终结的关卡里主角竟然是为人阴险狡诈的红蜘蛛。本关要先消灭4个分布在关卡里蓝点对应的守卫机器人，再分别摧毁两个隐蔽在角落里有重兵把守的能量塔，然后就毫无先兆地进入制作人员名单了，连个CG或是剧情动画都没有，实在佩服制作人员的恶搞能力。

擎天柱——5

无论是从出场人物还是难度很像最后一战，但事实上却不是，将威震天的HP削减到一定程度后，他就会开启防护罩，在防护罩状态下攻击他是无效的，所以不能硬碰硬。战斗中他会将街道两旁的汽车给机器人化，这时防护罩就会消失掉，可要抓紧时机攻击了，给予一定伤害后防护罩会恢复，只要重复刚才的步骤，胜利就是属于汽车人的。



擎天柱——3

继续跟着大黄蜂在城市竞速，在达到目的地后会有一批杂兵，全灭后发生剧情，玩家要在限定时间内解决掉路障，但是路障会一直逃跑，这点比较麻烦。建议使用加农炮，因为连发速度快，多熟悉几次也不难。

满腹牢骚

相信给片头CG欺骗了的玩家不在少数吧？说句实话，本作除了片头CG有点看头之外，其余的地方根本一无是处，缺点随便一抓就一大把：满屏的马赛克；画面拖沓；机器人贴图简单，根本连样子都看不清；机器人动作生硬而且千篇一律；诡异的键位操作；打击感一塌糊涂；BUG比游戏里出现的机器人还多；主模式里从头到尾竟然没一首音乐等等。如果真要在这里逐一数出的话，恐怕一页纸也说不完，就算是Fans向作品也应该有条底线啊。最后说一句，如果你是从头到尾看到这里的话，那么恭喜你，你一定是个《变形金刚》的铁杆级粉丝。

"如果您要寻找和平，就要为战争做准备"

《伟大的罗马战争》让你走进气势磅礴的古老罗马战争！游戏呈现给玩家的是罗马帝国在历史轨道中经历的各种战役，帝国的兴旺衰败都掌握在玩家手中。你的一举一动会影响整个罗马历史，就让历史记着这场伟大的罗马战争吧！

PSP 伟大的罗马战争

The Great Battles Of Rome

◆Black Bean Games◆RTS◆2007年6月15日◆欧版

◆1～4人◆29.99欧元◆无对应周边

文 雷文 编 胧月 美编 紫枫



操作解说

作为一款即时战略游戏，本作的操作还不算特别复杂。由于PSP键位相对较少，游戏使用了一些特殊的方法来解决：按下X键可以锁定视角，在视角锁定和非锁定两种状态下部分键位的作用会发生变化，譬如：在视角锁定状态下，滑杆的作用就是控制部队的行动；而视角非锁定状态下滑杆的作用就变成了视角调整。对于这一点，玩家在刚上手的时候肯定会有所不习惯，需要慢慢熟悉。



X	操作画面下为确定键/战斗画面下为锁定和解除锁定视角
○	操作画面下为取消键/战斗画面下为吹动号角、提升全军士气
□	下令全军发动总攻
△	战斗中将光标直接停留在统领者身上
方向键	战斗中控制光标移动
滑杆	视角锁定状态下为控制部队的行动/视角非锁定状态下为视角调整
L、R	切换部下光标

模式介绍

Campaign	作战，点击进入后有"New Army"开始新游戏和"Continue"继续游戏两个选项。游戏共设置有三个势力，玩家最初始只能选择罗马军团（Roman），随着游戏的深入，凯尔特民族(Celtic)和蜜特拉斯神族(Mithras)都会陆续开放
Skirmish	游戏的练习模式，包括昼夜战以及各种不利地形的战斗练习
Profiles	更换游戏记录
Options	游戏选项，玩家可以在这里调整难度、声音、音效以及自动记录的开启与关闭，"Extras"里收录有一些观赏性很高的影像片段
Multiplayers	联机对战

人物状态栏画面介绍

在开始战斗之前的战前准备里，玩家可以查看到手下兵士的详细状态资料，包括等



级提升所需经验、职业技能、角色装备以及所受伤害等等，确保部队人员在最佳状态下出击是基本中的基本。另外，玩家也可以在这里花钱招募新作战单位、为兵士们更换新装备以增强我军实力。当玩家手下的兵将等级达到一定水准后就能为他们习得新技能，这样部队战斗力也将得到显著的提升。

①角色生命值，战斗中降为0时就会从战场上撤退
②角色攻击力，数值受装备和等级影响
③角色命中率，数值受装备和等级影响
④角色防御力，数值受装备和等级影响
⑤金钱、声望，在战斗取得胜利后就能得到一定数量的提升
⑥玩家拥有的小部队数量，最大为20
⑦角色职业
⑧角色带领的小部队人数
⑨角色等级
⑩角色现有经验值/下级升级所需经验值

右侧菜单由上到下依次为：

Equipment	装备，为角色配上新的武具以及技能
Colour	为角色更换颜色
Upgrade	当角色等级上升到一定程度后就可以在这里学习新的技能（习得后别忘了要及时装备），新技能的习得不仅能提升战斗能力，同时还影响到武具的升级强化，也就是说等级不够的时候是无法使用高级武具的
Heal	治疗，为战斗中负伤的同伴恢复体力，需要消耗金钱
Fight	准备就绪，开始战斗

PS：在人物状态栏画面下按□键是花钱雇佣新的作战单位，按△键是解雇除统领者外的任何一名角色，需要注意。

军队的培养

——初期的兵种除了轻骑兵以外，其他兵种都稍显弱势，无论速度还是攻防血都难以应付后期的战斗，不用刻意锻炼以及为他们花费资金购买装备。由于游戏过程中会非常缺钱，所以要尽量节省金钱，将好钢用到刀刃上，等到高级兵种出来以后直接雇用高级兵种，这样更为合理。另外玩家拥有的军队数量不易过多，一来花消会增大，二来PSP的键位问题也会让后期众多的士兵很难操作，导致士兵在战场上无所事事，浪费了资源。相对于数量，单兵的素质更显重要，没有高级兵种和好装备，后期是很难取得胜利的。所以看到好的高级兵种，尽量早雇佣，然后放到战场上不断地锻炼，待他们等级提升后就能成为军队的主力。



各种战术以及要点杂谈

骑兵不可“横冲直撞”

不要轻信什么以骑兵冲锋撕开防线之说，那样会使骑兵遭受很大损失并陷入肉搏，特别是遭遇上步兵的时候，骑兵的优势就会荡然无存。此兵种的主要作用在于从后翼以及侧翼冲击敌军队，打击其士气，待其溃散后进行追杀。

重视排兵布阵

玩家在游戏中有时会只注重手下的精兵良将，而忽视了阵线的作用，认为阵线不阵线无所谓，殊不知保持好阵线对维持士气有极大的作用：阵线一乱陷入混战则有可能导致一些队伍的侧后翼暴露给敌军，这样的队伍容易溃散，须知溃散有连锁反应，所谓一招不慎满盘皆输。

优先解决敌远程部队

将我军部队长时间暴露在敌人的远程攻击范围内会付出惨痛的代价。面对随时有可能受到的远程打击，最好的解决办法就是在战前纵观敌军部队，确定敌远程部队后使用骑兵进行突袭，目的就是在我军进入其攻击范围之前就将其消灭。



见势不对、立即撤退

当然，首先要极力回避这种情况发生，可人总是有判断失误的时候，敌不过的时候就不要硬扛，这时就应撤军。注意即使是撤退也要有一定的方案：首先要撤走远程部队，接着是步兵，最后才是骑兵，这样做才能最大限度地避免在撤退过程中遭到敌人的追杀。



骑、步两兵种相连携

步兵是胜利的基石，骑兵是胜利的关键。步兵运动能力有限，在双方步兵势均力敌的情况下很难形成包抄之势，正面肉搏不可避免，然长期苦战绝非克敌良策，在那种情况下胜负难料。骑兵的投入才是制胜法宝，用集群的骑兵冲击肉搏中的敌步兵可以小伤亡代价换取敌步兵大面积溃败，然后派步兵缠住敌骑兵，自己的骑兵再对之进行围歼，将其逐个击破。



不可与敌方弓兵进行对射

弓兵最大的作用是射杀敌军轻步兵和骑兵，消耗在对射中不值得。对于敌军的弓兵，可派骑兵对其进行骚扰，迫使其后撤，而自己的弓兵则可乘机攻击敌军运动中的弓兵。另外自己的步兵和骑兵要注意掩护好弓兵，避免被敌军骑兵袭杀。

擒贼先擒王



大家要明确的一点是，失去将领的部队会从战场上无条件撤退，直接击破敌将能获得很大的优势。为了达成这项艰难的任务，除了依靠骑兵外，必要的时候也可以让自己的将军一同前往，要注意做好保护措施，免得被反擒。在确保自己阵线的侧翼后翼不会暴露给敌人的前提下，派出精锐骑兵包围敌人将军队，充分利用骑兵的跑动最大限度地将其将军队调出主力部队范围，围而歼之，注意在这个过程中骑兵部队不要恋战，切不可为杀其将军队使骑兵遭受重大损失。

兵贵神速



游戏中的某些关卡会要求在限定时间内将敌人全灭，面对这种情况，玩家必须善用骑兵，从后方包抄上去，让敌人的所有部队都尽量在短时间内进入战斗，否则时间绝对不够，因为敌人的有些部队是不会轻易前进的。要实现这一点就必须在战前将我方部队布置好，不过因为受限于键位的原因，在战斗中要同时灵活地切换和操控部队也不是件容易的事情，此时考验的就是玩家对游戏的熟练程度了。

NDS	水色学园 みずいろブラッド
	◆NBGI◆ETC◆2007年6月14日◆日版
	◆1人◆256Mb◆4800日元◆无对应周边

文 琉璃 美编 咕噜



画面亮丽清新、角色活泼可爱的超级校园黑色喜剧游戏《水色学园》终于发售了！正准备尝试本作的玩家注意了，如果你还没有了解这是一款什么游戏，绝对不要轻易下手，因为这款看似轻松有趣的游戏实际上可是一款绝对"即死系"的黑色幽默游戏哦！游戏中那些可爱的角色们一个个被体罚的"惨状"实在是让人不寒而栗……而且，作为一款以文字为主的游戏，本作对玩家日语的要求非常高，建议日语只是一般水平的玩家先去购买一本"够份量"的日语词典。



在悠久的时光中诞生了无数的星星，随着时间的流逝它们又消失在了宇宙之中。

位于银河系之外的阿尔法星上的异常地壳变动观察数据在最后突然中断了。

从那天起，周围其他行星的联络也都中断了。为了迅速展开调查，UGSF（联邦宇宙军）被派遣出击。

他们所遇到的是对人类来说第一次的敌人。

那些是只作为战斗机械存在的由无机物构成的生命体"live weapon"……

与宇宙中的那些烂事完全无关，在现在的地球上，一只水蓝色的奇怪机器人正热衷于学习和恋爱。

其实这个游戏是这个自称全世界最可爱的机器人——水色妹妹所上演的即死恋爱闹剧。所以，还请大家多关照啦！



本作共有两个游戏模式，一个是"水色妹妹"模式，一个是"芭蕉老师"模式。"水色妹妹"模式就是本作的故事模式，在此模式中，玩家跟随水色妹妹享受一整年校园学习和恋爱（其实是暗恋）生活。而另外的"芭蕉老师"模式就是"俳句"训练所了！什么？你既不知道俳句也不知道芭蕉？好吧，在日本文学中有一种有名的诗歌写作方式，那就是俳句。而"芭蕉"在这儿指得就是日本历史有名的俳句诗人松尾芭蕉。这里就是让你自由创作俳句的地方。

"水色妹妹"模式：在这里玩家除了能享受一年的校园生活还要接受各种各样的考验。当然最多的是日语考核测试咯，不过其间也穿插了轻松的小游戏哦。此模式下游戏的具体玩法将在后面为大家慢慢介绍，所以你就不要心急啦。

"芭蕉老师"模式：这里面又分为"俳句をつくる"（创作俳句）、"イモはんこ"（制作印章）、"すれ违いたいの"（联机通信）、"投稿俳句を见る"（欣赏投稿俳句）。

教你玩！

在讲述主线剧情的“水色妹妹”模式下，玩家将要经历整整41话的洗礼，每一话中都将有一个日文考核游戏或者一个轻松的迷你游戏等待玩家去挑战，完成挑战后才能进入下一话。要注意的是每一话游戏都会根据玩家挑战的成绩给予金、银、铜牌的奖励。如果能获得金牌，在该话结束时水色妹妹就能获得妈妈给的礼物。有收集嗜好的玩家可以在这个高难度的日语地狱游戏中享受充分自虐来获得金牌的快感哦！在一般的日文考核游戏中，通过前5道题就能获得铜牌认定，通过10道就是银牌认定，当然如果你有足够的能力通过15道题就能获得金牌认定了。下面就为大家归纳本模式下的所有游戏玩法吧！



怎么玩？

在框内输入日语平假名或者片假名，注意一个框只能输入一个字，输错了可以点击下面的小叉清除，想要全部清除的话就点击★处的橡皮擦吧。写完3个字符后点击右下角的→可以换页继续写。如果遇到不会回答的问题就直接在框内输入“？”就可跳过该问题，不过这会消耗答题时间还会影响最后的成绩哦！







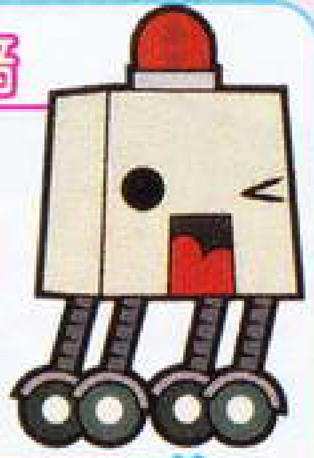
第1类 照葫芦画瓢



作为第一话的日语考核游戏，可谓是非常的简单。如同归类名显示的一样，你只要照着在框内写一遍就可以了，但是在后面出现这类游戏的几话中速度会所提升。

出现话数：1、20、41

第2类 汉字标音



这类题目需要玩家根据提问者给出的汉字在框内写出该汉字的读音，有一定的难度，不过可以记下汉字后，按下暂停，然后使用字典去慢慢查。

出现话数：2、8、13

第3类 迷你游戏

偶尔在高强度的日语考核游戏后会出现的追逐迷你小游戏，这类游戏的玩法非常简单，玩家只需要不停地点击下屏中央的加速键来追击目标既可，路途上的“便便”和没有盖的下水道需要玩家点击右边的跳跃键帮助水色妹妹飞跃这些障碍物。

出现话数：3、9、15、21、32、38

第4类 文字接龙



这类游戏需要玩家以提问者所给单词的最后一个结尾假名来写出一个单词，有一定日语基础的朋友一定可以轻松通过，不行的话就继续使用“暂停、字典大法”吧！要注意的是有个别话会对玩家所写的单词有字数限制。

出现话数：4、6（字数限定）、18、27、36

第5类 单词填空



个人认为这是本作的日语考核游戏中最难的一类，这类游戏需要玩家将一个单词中缺少的一个假名填出，通常此类游戏有相关的类型限制，所以还是在眼疾手快的情况下记下个别假名，然后暂停、查字典吧。

出现话数：5、14、17、23、25、26、28、31、37

第6类 拟音词填空



这类游戏需要玩家根据上屏给出的场景及对话配出相应的拟音词，有一定日语基础的朋友就会知道，这里需要填出由2～3个假名创造出的拟音词，例如形容闪亮的“キラキラ”等。虽然这类游戏也有一定难度，但是由于下面已经给出了3～5个假名供玩家选择，所以多猜几次也一定能通过。





出现话数：7、12、

第7类 逆转达人

本类中所谓的“逆转”其实是指要将上屏中反向显示的文字正确地写出来，所以这类游戏的难度并不大，主要考验玩家的反应能力。不过此类游戏通常出现在水色妹妹做出某些不良行为的几话中，玩家千万不要模仿哦！





出现话数：10、22

第8类 记忆大挑战



玩家先要记住提问者按照A、B、C……等顺序说出的假名或单词，然后等提问者提问自己第几个说的是哪个假名或单词时，快速在框内写出即可。本类游戏与其说是考验日语水平不如说是考验玩家记忆力。




出现话数：11、29、30

第9类 眼力测试





顾名思义，本类游戏考验的是玩家的眼力，玩家要在不停前进运动中的一堆单词或句子中依葫芦画瓢写出其中的一个单词或句子，游戏的难度会根据单词或句子的加长而增加。



出现话数：16、33、35、39

第10类 太鼓之达人



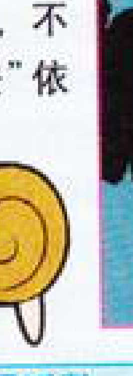
不要怀疑，这就是传说中那个的《太鼓之达人》，玩法也就是那个《太鼓之达人》的玩法，虽然画面变得十分简陋……要注意的是这里不是使用按键来玩，而是要用触控笔点击触摸屏来玩。



出现话数：19、34、40

第11类 象形造词

本类游戏需要玩家按着上屏所给单词替换掉其中一个假名后变成另一个新单词，有一定难度，不过“暂停、查字典大法”依然适用((





出现话数：24

文 雷伊 美编 咕噜



NDS 富豪街DS
いただきストリートDS

◆Square Enix◆TAB◆2007年6月21日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

“《富豪街》系列”是原Enix旗下的著名“大富翁”类游戏，曾在多个平台上推出过相关作品，Square和Enix合并后，该系列开始活用两家RPG大厂的角色资源，在PS2版的《富豪街 特别版》以及PSP版的《富豪街 携带版》中均集结了《FF》和《DQ》中的知名角色，让系列作品更为一般玩家所接受。这次的NDS版并没有再度延续《DQ》+《FF》的明星阵容，而是采用了跨社合作的方式，在游戏中玩家们可以找到众多来自《DQ》和《马里奥》作品中的人气角色。两大著名品牌的号召力加上NDS的高装机量，使得游戏发售后首周的销量就轻松超过PSP版的累计销量。下面我们就来看看这款日本国民级TAB作品有什么特别之处吧。

光环收录

模式介绍

ツアーモード	漫游模式。主要模式之一，供单人游戏，随着进程的推进，会出现新地图和新角色。
フリーモード	自由模式。可以自由选择对战对手和地图的模式，同样是单人游戏模式。
きせかえショップ	换装商店。可以用游戏中积攒的金币来购买服饰，并且可以在这里进行换装。
コレクション	收集模式。可以在这里查看自己和好友的名片卡，以及道具、角色等游戏中的各种收集要素。
通信	可以和其他拥有NDS的玩家进行无线通信对战，更可以通过Wi-Fi连接和远距离外的好友对战。
ルール说明	规则说明模式，相当于游戏的基本教程，初次接触该系列的玩家可以在这里了解玩法和系统。

游戏的基本流程

《富豪街DS》的玩法并不算复杂，进行方式依然是此类游戏传统的走格子式，玩家所操作角色的移动格数是由玩家投出的骰子数来决定的。当进入一个地图后，玩家可以在地图上看到黑桃、红桃、草花和方块4个图标，只要将4个图案全部收集完毕，回到银行就可以升一级。升级时玩家可以得到一笔奖励资金用来买地或买股票。游戏中还设有赌场，停在赌场时可以玩到迷你游戏，比如老虎机和RPG战斗等等，运气好的话可以得到奖励。其中有种奖项是得到万能卡（数量会在下屏人物头像下方显示），每得到一张可以抵消任意一个扑克图案。比如你手中如果有一张万能卡时，只要收集3个扑克图案就可以去银行升级了。不断重复“收集图案→升级”的步骤，当有角色的所持资金达到规定要求时该局游戏就会结束。

买地收租

买地对此类游戏来说一直非常重要，其有他角色停在你的地盘时就必须支付格子上所示金额的“买路钱”。如果手头有现金的话，多多买地是准没错的。当自己停在自己地盘时，可以对自己的店面进行投资，让店的规模扩大，这样其他角色停在该店时需要支付的买路钱也就更多。需要注意的是，地图上的地都是分区域的（同一区域内的地盘，其格子外围会用相同的颜色表示），如果购买同一区域中的地盘，那么店的规模就会变得越大，收取的买路费就越多。如果将同一区域的地盘全部买下来就可以独占该区域，如果对此区域不断投资，那么买路费将会高得惊人，当其他角色站上去时你就可以等着偷笑了。







股票买卖

除了买地收租外，购买股票也是赚钱的一大途径，而且这种方法在游戏中后期会显得尤为重要。股票可以在经过银行或者停在股票店时购买，就算你没有买到某个区域的地盘，但只要购买了该区域的股票，你就成为了该区域的股东。当某区域内有人收取了买路费时，只要你持有该区域的股票，就可以分到一笔钱。如果有人对某区域进行投资的话，该区域的股价就会上升，而该区域股票持有者的资产就会得到增加。股价上升的办法还有另外一种，就是有人同时购买该区域10枚以上的股票。但相应的，如果有人一次性卖出10枚以上该地区的股票时，股价就会下跌。这样就产生了一个不错的玩法：购买别人持股较多的股票时最好在10枚以下（比如9枚9枚地买），这样就可以防止对手资产的进一步膨胀；想要陷害对手时，卖出别人持股较多的股票时最好在10枚以上，这样就可以令其资产大幅下跌。当然，如果自己手头没有现金时，卖出自己的股票最好每次在9枚以下，否则会令自己的资产变少。

机会卡

当站在黑桃、红桃、草花和方块格子上，或者站在问号格子上时，就可以抽取机会卡片。抽取画面由许多小格子构成，玩家可以选择一个格子来抽取，抽取完的格子会以抽取人的代表颜色来表示，看上去一目了然。游戏中一共有100种机会卡，抽取格子的时候虽然是自由的，但建议还是以横列纵列规则地来抽取，因为如果自己所抽的卡片都是相邻的话，就会得到额外的奖励。机会卡的作用非常丰富，有的可以给自己带来好处，比如有的卡片可以瞬间移动或者令自己喜欢的店面升值等等，当然有时也会抽到一些对自己不利的卡片，那就只能怪运气不好了。





小提示

不要将现金全部花光

首先要说明的是本作活用了NDS的双屏功能，下屏中显示的是角色们的基本信息，其中人物头像下方金币后面的数字代表的是角色目前所持的现金，该数值后面的为角色的总资产。如果手头现金数量不多的话，交纳买路费时就会出现交不起的情况，这时就必须卖掉自己所持的股票或店面来换取金钱了。卖掉股票还算好说，但卖掉店面对玩家是相当不利的，因此一定要尽量回避现金不足的情况发生，这在游戏初期手头股票不多的情况下尤其要注意。



花血本买下对手独占区域的店

当对手独占了某个区域的店面时，其可以收取的买路费就会大大增加，如果该对手不断投资该区域，那么对玩家将会非常不利。碰到这种情况时，如果手头的资金允许，最好能够将其的店面买下来，结束他的垄断，这样对手店面的买路费就会出现明显下滑。虽然购买对手的土地所花费的金钱是原来的5倍，但是为了长远打算，花血本结束其垄断还是很有必要的，这对一些需要打长久战的地图来说作用尤为明显。





PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.5

继MP4之后，越来越多的MP3产品也开始以游戏为卖点。除了FC游戏以外部分产品还能运行SFC游戏，而且体积上比MP4要小很多，更便于携带。甚至有些MP3在宣传上将矛头指向了PSP。看来，PSP的"对手"还真是多呢。下面先看看PSP软件新闻。



游戏破解

PSP游戏破解继续

虽然天气越来越热，但PSP的游戏Dump却越来越冷。半月来，被Dump出来的游戏ISO仅有《变形金刚》、《火热大脑》、《热力躁点》三款。比较能引起国内玩家兴趣的是Activision出品的《变形金刚》，这部经典动画片给人留下了太多回忆，只可惜游戏制作得实在一般。

3.50版系统降级成功

索尼与破解者们在PSP上展开了持久战。PSP似乎已经成为破解者们的一块乐土。索尼的3.50版系统发布时日不多，却面临着被彻底破解的危机。著名破解小组Noobz发现，当3.50版系统运行《Lumines》游戏时，存档过程中会出现数据溢出错误，利用这个错误则可以运行自制软件。网上已经出现一个简单的"hello world"小程序，可以运行于3.50版系统下。但要注意，不是任何《Lumines》UMD光碟都能在3.50版系统下引导自制软件，只有部分欧版或美版产品才可以。"hello world"仅仅是一个小开始，第二天著名的Noobz小组就发布了3.50版系统降级程序，虽然降级后的主机无法再还原3.50系统，但相信不久就会有3.50 OE诞生。估计《Lumines》的UMD很快会热销，甚至价格暴涨，有条件的同学赶快囤货吧。



3.50OE 自制系统即将推出

与索尼官方3.50版系统破解相比，更多PSP用户更关心3.50OE自制系统的推出时间。毕竟现在没有几个人手中PSP的版本号是3.50。最近网上有消息说，Mathieulh和Dark AleX两人正在进行3.50OE系统的开发，但具体推出时间未定。由于索尼更改了3.50系统中的部分PRX文件，所以3.50OE的开发并非想象中那么容易，但相信这一切都难不倒Dark AleX，只是时间问题而已。

模拟器



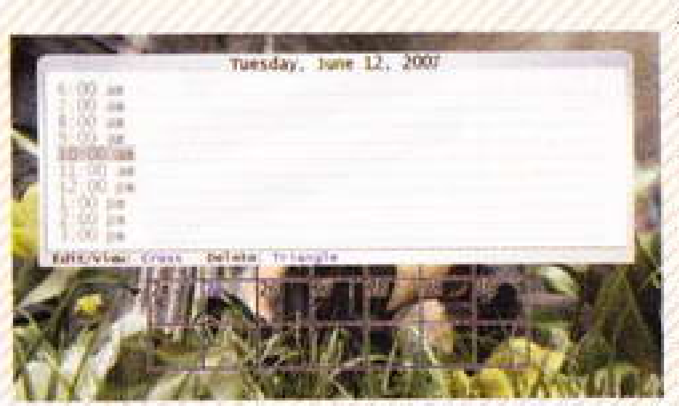
fMSX-PSP 新版推出

PSP 上的老式计算机MSX 模拟器 fMSX-PSP 于6月17日发布V3.3.1版。新版改进了虚拟键盘，fMSX内核升级到 V3.3，还修正了众多错误。

自制软件

PSP-PDA 新版推出

Zx-81 开发的PSP用PDA 软件PSP-PDA于6月23日推出V1.3.1版。新版改进了IR键盘，加入了Vashts121设计的新主题，修正了主题选择时的错误以及日程表的众多问题。PSP-PDA已经实现的功能包括记事本、计算器、文件管理、音乐播放、图片浏览、地址簿、日程表、时钟等。我们可以在主界面上通过选择不同图标进入相应功能。



LightMP3 新版公开

PSP 上的MP3 播放软件LightMP3 于6月20日发布V1.0.0版。新版可以浏览记忆棒全部目录，能够播放整个目录中的歌曲，支持最大容量为22MB的MP3音乐，播放音乐时显示ID3v1等文件信息，支持PSP线控，能够以70Mhz CPU 和54Mhz总线频率播放128kps码率的MP3 音乐。与PSP自带的音乐播放功能相比，LightMP3最大的优点在于省电。通过降低PSP的CPU以及总线频率，LightMP3可以连续播放9个小时的音乐，如果关闭屏幕，时间更长达11小时。

PSP 电池记录仪

由CNGBA的真之雪开发的PSP电池记录仪于6月下旬放出Beta1版进行公开测试。PSP电池记录仪为PRX插件形式，可以监视电池状况，并且每分钟自动记录一次。PSP电池记录仪记录的信息十分详细，包括电源线是否连接、电池是否存在、是否处于充电状态、电池剩余使用时间、电池剩余百分比、电池电压、背光亮度级别以及CPU和总线频率等等。用户可以在记忆棒下面找到Battery.txt文件查看详细记录。作者计划在以后版本中优化检测时机，减少对记忆棒的写入次数，加入自动测试机能以及曲线图生成功能。如果你想测试一下PSP电池的详细状况，可以用这款软件试试。

同人游戏

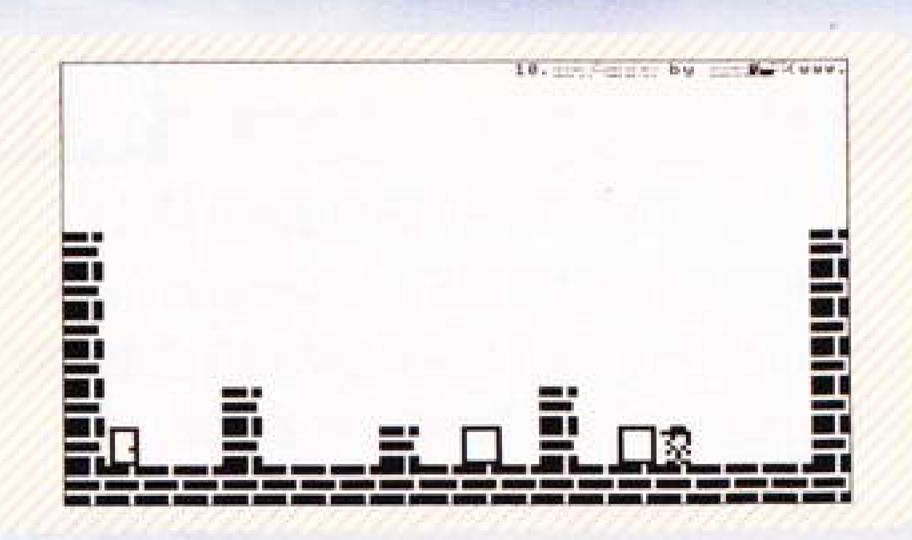
《中国象棋 PSP》新版公开

由Newcreat、Joemaster等人制作的PSP用同人游戏《中国象棋PSP》于6月24日发布V1.2版。新版的变化非常大，加入更多难度选择，在以往难度的基础上加入了系统难度模式，总计有12档难度；加入了悔棋，可以在下错的情况下使用；加入了局面评估，可以随时看局面信息，看局势是否对自己有利；加入详细的对局信息和详细的战绩系统；能够任意选择趣味象棋；能够自定义棋局，将电脑上定义的棋局导入到PSP中；加入要素收集系统，完成相应条件后可以开启相关称号，并开启隐藏模式；支持存档中断，下不完的棋可以中断，下次再下。新版界面十分漂亮，游戏性大大提升，喜欢象棋的朋友一定不要错过。



《Block Dude》新版公开

PSP上的益智游戏《Block Dude》于6月19日推出V0.2版。新版可以自动卷轴，加入关卡编辑器，修改了GFX。新版升级了MP3播放功能，我们可以一边欣赏记忆棒中存储的MP3音乐，一边动脑玩游戏。



软件学院

体验FC的乐趣——PSPFceUltra使用教程

软件名称：PSPFceUltra
最新版本：V2
软件作者：HamsterBert
相关网站：http://hbert.dcemu.co.uk

第62辑《掌机王SP》中，我们曾为大家介绍了PSP用FC模拟器NesterJ for PSP的使用教程。这次，我们再推荐另一款软件PSPFceUltra，同样可以在PSP上体验FC游戏的乐趣。与NesterJ for PSP相比，PSPFceUltra最大的优势是使用简单，没有过于繁琐的设置，让我们可以轻松上手。下面一起来看看软件的详细使用方法。



1



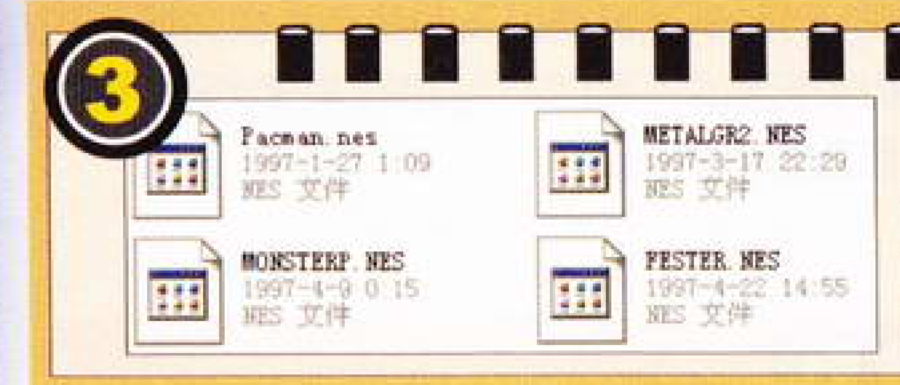
PSPFceUltra的作者是HamsterBert，最新版是V2。

2



下载后将压缩包在电脑上解压缩，如果你使用的1.5版系统，将图中两个文件夹拷贝到PSP记忆棒内PSP/GAME目录下面，如果你使用的是OE系统，则拷贝到PSP/GAME150目录下面。

3



PSPFceUltra能够识别后缀名为.nes的FC游戏ROM，ROM可以拷贝到记忆棒任意位置，建议在模拟器目录下建立名为roms的文件夹，然后将ROM拷贝进去，方便查找。

4



在PSP上找到记忆棒图标下找到PSPFceUltra程序并运行，首先会进入记忆棒目录浏览界面。

5



用方向键的上、下移动光标，在目录上面按×键进入下级目录，在上按×键返回上层目录，找到FC ROM后按×键，游戏开始运行。

6



PSPFceUltra没有提供自定义按键功能，我们只能用默认按键设置来操纵游戏。

PSP按键	FC按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
×	A
○	B
START	START
SELECT	SELECT

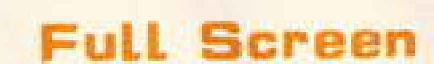
7

游戏中，按L键进入系统设置菜单(Settings Menu)，用方向键的上、下移动光标，按×键确认选项。

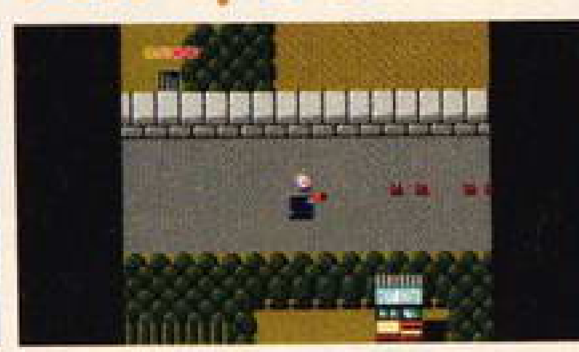
英文	说明
Return to ROM	返回正在运行的游戏
Screen mode	调节画面尺寸
Video filter	调节画面显示效果
Save Game State	存储即时存档
Load Game State	读取即时存档
Take Screenshot	截取当前游戏画面
Exit ROM	退出当前游戏回到游戏列表

8

No Stretch　　Full 4:3 Stretch


Full Screen



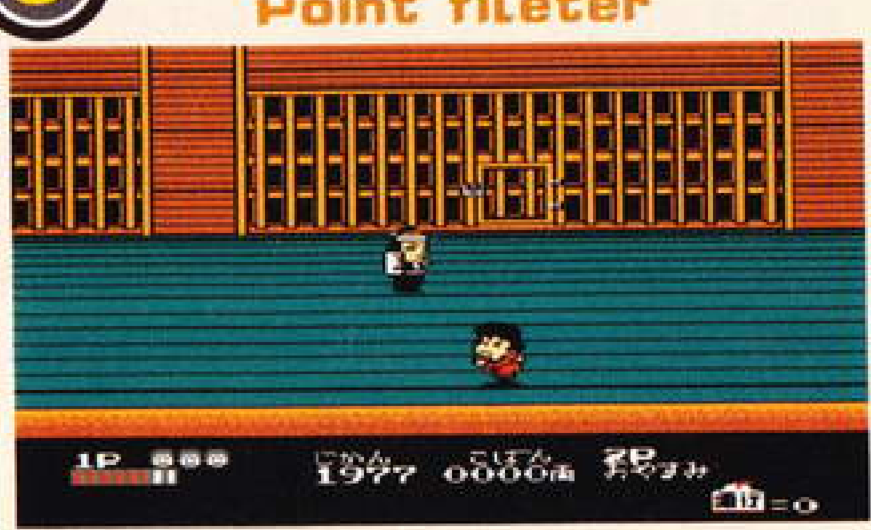


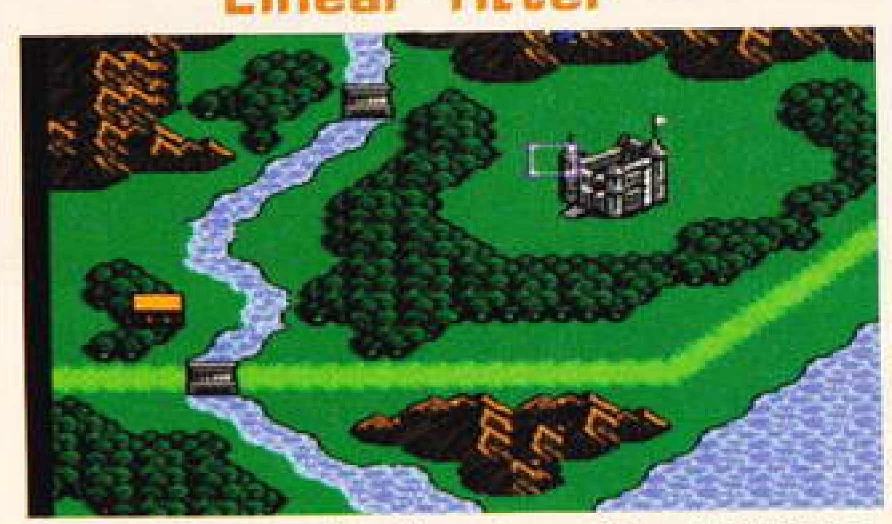


FC游戏分辨率要远远小于PSP屏幕分辨率，PSPFceUltra提供了多种画面尺寸供用户选择。Screen mode选项中可以调节画面尺寸，其中Full Screen是将画面全屏拉伸显示，画面有些变形；No Stretch是按原比例显示，此时画面最为清晰；Full 4:3 Stretch则按正常比例放大显示。

9

Point fileter　　Linear filter





PSPFceUltra还提供了两种画面显示效果，可以在Video filter选项中调节，Linear filter为线型显示，Point fileter则是点型显示。Linear filter的显示效果要柔和一些。另外，显示效果只有在Full Screen、Full 4:3 Stretch两种画面尺寸下才能起作用。

PSPFceUltra的模拟效果十分不错，能够运行大多数FC游戏，画面流畅，贴图正确，只是声音方面还有点小问题。很遗憾作者已经有一年多的时间没有更新了，希望作者不要放弃。

3.50系统上发现了漏洞，3.500E自制系统也即将推出，PSP上似乎又光明一片。不知道如果索尼推出新型PSP，一切是否仍会依旧。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/67/psp67.zip。

PSP降级风波再起

文 ZinniaSun 米格　编 米格

自1月底Sony发布了官方3.10版固件后，PSP软降就成为一场遥不可及的梦。随后的3.10、3.30、3.40新版本固件相继发布，却未曾有任何降级软件发布，5月底，Sony官方公布了最新3.50系统固件，并宣布最新出厂的PSP都将使用最新版本固件，也就是说市面上存在的3.03以及更早版本的软降机将会越来越少，而价格也将如同当年的1.50主机一样越抬越高。而就在这时，某国内游戏论坛流传出的一则"神奇电池降级降机"帖打破了沉寂多时的PSP降级领域，时隔3天后老牌破解小组再次找到了新系统的漏洞，发布了3.50软降程序，降级风波立即横扫各大PSP论坛。而我们《掌机王SP》也就此专门派出记者探询多时，为大家带来最前沿的降级资讯!

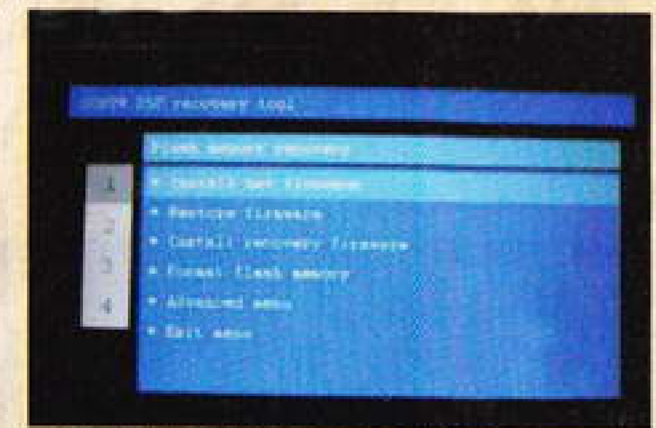
"神秘电池"降级传闻证实！内幕大揭秘！

近日网络上忽然传出几则有关PSP电池的有趣消息，声称某种神秘电池能够修复各种砖头机，甚至对最新3.50版PSP进行降级。消息一出，立刻掀起一股讨论热潮，有人认为是无聊网友用PS出来的YY之作，而也有玩家相信这一电池是能够开启PSP某种安全模式的官方修机电池。



▲这就是网络上流传的神奇电池图片，我们可以看到电池上还附带了一个LCD面板和几个功能不详按钮。

无独有偶，就在消息传出后不久，国内就有人放出一则消息，声称自己可以无需拆机，10分钟就能软降3.50系统固件、修复砖头机，而这其中的关键点就在于采用了一块特殊的电池，并且放出图片和视频证实。



▲通过神奇电池修复PSP的界面，可以看到屏幕上清晰地显示着"Install new firmware"（安装新固件）等有关固件修复的字样。

这一切都发生在Noobz小组发布3.50系统降级程序之前。究竟PSP电池暗藏了何等秘密？究竟PSP是不是能够通过电池激活某种特殊模式进行降级？米格与levelup.cn特别观察员琥珀为此走访多处，终于找到了消息的源头，电池降级是真是假？就请大家看看下面的这段访谈吧！由于此人不便公开姓名，访谈中以李某代称。

米格：看到了您在网络上公开的一些消息，称自己能够实现最新3.50系统固件的降级，不知是真是假啊？

李某：这就要你们自己来见证了，我就算再怎么说，不相信的人始终都不信。不过不仅是3.50系统固件，其他版本固件也同样能够降级。

米格：那修复砖头机呢？系统固件都损坏了，无法开机还怎么执行修复程序呢？

李某：我能回答的就是砖头机同样也能修复，我可以现场将一台PSP变砖再修复过来，是真是假你看了就知道。

米格：这都可以？真的不用拆机？

李某：当然，除非换块电池也算拆机。

米格：就听说这其中最关键的地方在于一块神奇的电池，看来是真的了？

李某：电池确实是关键部件，就像一把钥匙一样。

米格：这么说网上的那块电池是真的了？看了那块带有LCD面板和修复界面，我

也是被震倒了啊！万万没有想到电池也能用来降级。

李某：网上那张图？想起来，那个我可不知道是真是假。但Sony确实在PSP中隐藏了许多秘密，比如线控接口中隐藏的Mic通道。因此电池上隐藏某些特定功能也不足为怪了。

米格：看来电池中的确隐藏了秘密啊。早就注意到PSP电池以及主板电池接口处有三个针脚，而一般来讲电池只要有正负两个针脚就足够了。看来第三个针脚果然暗藏着一些独特的用途。

李某：至于这个我就不好说了。

米格：那除了电池难道就不需要别的东西了吗？如果说能够修复固件都已经损坏的砖头机，至少需要一个外部程序吧，降级也需要有老版本固件程序才行，难道这些都保存在神奇电池里？

李某：很抱歉，这个问题我无法透漏。

米格：那降级后的机器是否有USB连接无法使用、Mac地址错误或是黑屏等问题呢？还有屏幕亮度是否为4级可调？

李某：因为是软降，所以这些问题当然都不存在。

米格：那降级后的机器是否可以再升级或是使用OE系列自制固件呢？

李某：当然也是可以的。

米格：还有UMD光驱，降级后是否也能正常使用呢？

李某：我说过是软降，所以所有不良症状都是不存在的，你拿到的机器将会和出厂的1.50版本主机一样。

米格：这个技术是你们自己研发的？还是从国外流出的？

李某：这些问题都不便透露。不过有一点，只要懂行的，研究PSP的人，总能制作出这样的电池。

米格：那么现在能不能就为我们进行一下现场演示呢？我们只需要简单地拍一些图片，并且录制一段您认为不透露关键性技术的视频来证明电池降级的真实性就可以。

这时李某电话响起，他说了声“对不起”后走到一旁悄悄地说着什么。谈话中提到降级的字眼，很明显，也是关注降级的人打过来的。在简短的应答后李某挂了电话。

李某：（思考片刻）我也是一名老玩家，也曾经为PS2破解而激动过，所以大家关注降级是正常的。可是提供图片、提供视频我很难满足你们的要求。你们作为记者，只要证实了这种电池降级的方式是真是假，告诉读者应该就可以了吧。毕竟图片、视频一旦公开就会引来很多麻烦，我个人并不想承受这些麻烦事情。

米格：这可不大好。我们可以这样，现场拍摄，现场选图，您觉得不方便公开的全部删掉，视频录像也按照您的要求拍摄，不满意的地方现场洗掉。毕竟口说无凭，也希望您能理解。

这时李某苦笑了一下，从包里掏出一台PSP，接上电源，然后又从腰间放手机的皮包里取出了一根记忆棒，迅速将其装入PSP中，然后又从腰间掏出一块电池熟练地装入PSP，屏幕上就开始闪现出一排排的英文，主机在没有扳动开关的情况下自动开启了，可以看出它在执行某一特殊的程序。大约5秒后，屏幕上的程序还在运行时，李某迅速又取下了电池。由于PSP还接着电源，因此执行的程序并没有中断。他在拆装电池时动手都非常迅速，而且有意用手掌遮住了电池，我们根本无法看到电池的外观，他就将电池又收回了腰间的皮包中。PSP屏幕上不断闪现着各种字符，然后是一排小点一个个刷过，紧接着屏幕上出现了由字符拼凑的大大OK字样，李某关掉PSP，又迅速取下记忆棒，当PSP再次开启时，已经变成了2.71版本。这期间总共消耗的时间约3分钟左右，我们亲眼目睹了神奇电池的刷机过程。

米格：您刚才就是在对PSP降级？

李某：没错。

米格：看来电池果然是钥匙，它是让PSP开启到一种自动运行记忆棒程序的模式的吧！

李某：这个问题我无法回答。

米格：那刚才记忆棒中的程序呢？又是哪里来的呢？是你们自己编写的？

李某：这个我也无法解答。

米格：可是降级前您并没有给我们看这台PSP的版本啊。能不能重新演示一遍呢？

李某：你是想拍摄吧！

米格：我们想给读者带来最专业的报道，如果没有照片，那报道就没有震撼力可言了。

李某听后借故走开了。后来经过米格一小时的劝说后，我们终于得到了李某的允许，拍摄了下面这组降级图片。



▶我们在现场拆开了一台准备好的全新PSP。



▲由于是刚刚出厂的最新一批机器，因此出厂系统固件就是3.50版。



▲李某掏出了那根记忆棒，插入这台PSP中。



▲李某拔掉了电源插口，将神奇电池装入PSP中。



▲电池装入后，PSP自动启动，并开始执行某个神秘程序。我们可以看到，屏幕上显示出一大堆英文。从文字上可以看出，程序首先是对PSP的各个硬件进行修复设置，然后进入系统拷贝阶段，首先检查了Flash区域后，紧接着对Flash区域分区，然后是Flash区域格式化……



▲Flash区域清空后，紧接着是VSH系统安装过程。分配完Flash0区域和Flash1区域后，程序开始执行系统的写入，写入时一排小点慢慢跳到了屏幕上。



▶写入完成后，又进入wwVSH系统检查，依旧是一排小点从屏幕上扫过。



▶巨大的OK两个字母显示在屏幕上，看来降级过程已经完成了。



◀再次打开PSP，系统版本已经变成了2.71。

降级过程完整视频已经公布在网络上，地址为：http://bbs.levelup.cn/showtopic-459254.aspx。

米格：难道使用这种降级方法只能降级到2.71？

李某：不是。只是这台新机一定是TA-086主板的，如果直接使用这个降级程序降1.50，则会由于旧系统无法支持新主板而导致PSP出问题。

米格：所以降到所有主板都能支持的2.71系统下，再用Dark Alex推出的对TA-082、TA-086进行修正了的2.71降级程序将其降至1.50版本，对吧？

李某：没错。

米格：这种方法装上电池就能自动启动降级程序，看来它能够降级所有版本的PSP了？

李某：呵呵，不久推出的3.60系统恐怕就不行了吧。

米格：怎么这么说？难道您已经得知Sony官方堵住了神奇电池的引导模式？

李某：你们这样报道，Sony也会知道技术外泄，肯定会堵住这个后门的。这也是我不想你们拍照、采访的原因。

米格：看来想让您透露更多信息也不大方便了。谢谢您对于今天采访给与的支持。

李某：不客气，再见。

整个采访过程就这样结束了。下面我们来对降级过程进行一个简单的总结。首先，神奇电池降级是真的，可以对付任何版本主机，并且可以修复砖头机；其次，使用的电池确实不是普通电池，是特制的，至于技术的来源有可能是黑客们破解了，也有可能是从Sony内部流出；最后，电池不是降级的主角，而是钥匙，真正的程序还在于记忆棒内那个被执行了的程序，其源头也是不得而知。关于PSP电池，细心观察的玩家一定发现，PSP的电池接口有三根金手指。根据电学常识，如果仅仅是作为供电及充电接口，正负两极使用两根金手指即可完成任务。所以多出来的第三根金手指就附带有其他的作用，根据先前Sony公布的一些情报来看，PSP的电池是附带有信息识别功能的，也就是说主机会检测电池的身分是否合法，然而这对于国内的组装电池生产者来说形同虚设。尽管如此，我们取得了一个很重要的信息，PSP对于电池具备一定的信息检测机制。而在这次降级的过程中，这块“神奇电池”就更进一步的发挥了这一机制的作用：PSP启动后，在没有读取任何固件信息的情况下首先读取电能供应机关——电池上的信息，神奇电池上的这段信息则告诉PSP进行一项特定的任务——读取记忆棒并执行某个程序。这一过程完全是不通过PSP的固件系统芯片控制的，而是更加底层的“工厂模式”，所以之前尽管Dark_AleX对于PSP的系统固件进行了地毯式的研究和解析仍然没有发现这个特殊的“后门”。当PSP被要求在加载系统程序前读取记忆棒，那么可以做的事情就很多了。因为这里已经完全将系统固件隔离了，也就不存在什么高版本低版本，哪怕系统已经由于误操作而完全无法启动（变砖），仍然可以使用工厂模式来重写系统。打个比方，这种方式就好比用系统引导盘重装系统，你只需要一张能够引导系统的光盘即可；而此前的降级就好比在WinXP下重装系统，你不仅仅需要安装光盘，你还需要一个能正常运行的系统。



3.50系统《Lumines》漏洞降级指南

2007年6月26日，3.50版本系统漏洞被Noobz小组发现，而该漏洞与当年《GTA》漏洞原理类似，同样是利用美版和欧版《Lumines》游戏中的数据溢出，来使得自制软件得以运行。他们还放出了“Hello World”程序，以证明漏洞的真实性。正当玩家们还在为漏洞的发现而兴奋时，第二天，Dark Alex联合Noobz小组，根据此漏洞放出了3.50降级程序，不论你的PSP主板是何种版本，TA-079、TA-082还是TA-086，都能够降级成1.50版本主机。虽然目前降级后的机器无法再升级为3.50版，但相信不久后3.50 OE的推出就能让玩家享受到官方3.50系统的所有功能。下面就让我们来看看新版降级程序的使用吧！

降级前准备



首先，你必须有一台3.50版本固件的PSP（这不是废话嘛……）；其次，一根用来存储降级程序的记忆棒；再次，美版或欧版《Lumines》游戏UMD一张（注：目前日版《Lumines》降级无效，不过Noobz小组声称不久后就会放出日版《Lumines》降级程序）。另外，你还需要保证PSP主机内电池剩余电量在75%以上，否则降级过程无法进行。

降级步骤详解



请将你的主机恢复出厂状态，并在恢复后将系统语言设置为英文。

用PSP格式化记忆棒，格式化前记得备份记忆棒中的内容。





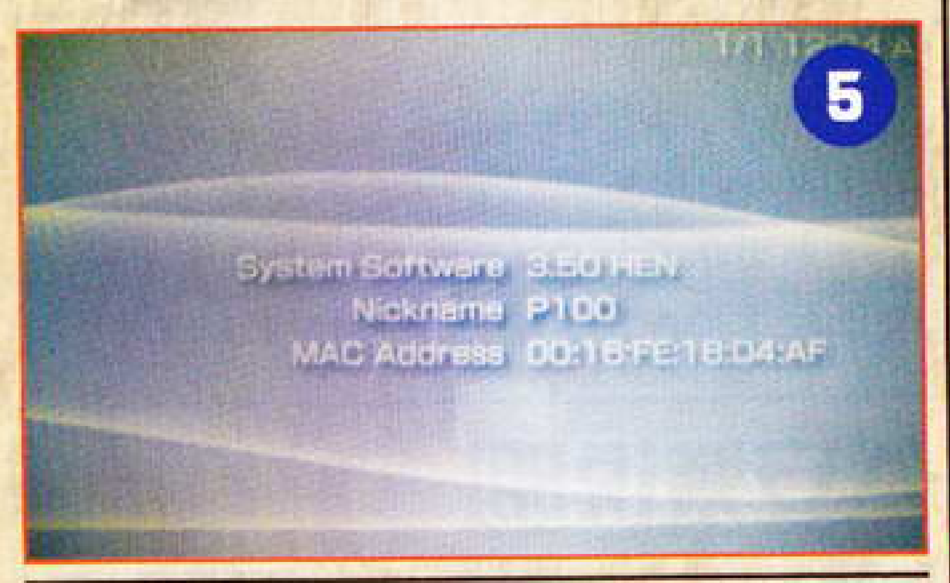


上网下载降级傻瓜包，下载完毕后将降级包解压缩，然后将压缩出来的PSP文件夹复制到记忆棒根目录下即可。降级傻瓜包下载地址为：http://dl.emu-zone.org/emu_down/handheld/psp/2007/350DG_for_allMB.rar。



将电量超过75%以上的电池及欧版或美版《Lumines》UMD放入PSP，再插上外接电源后打开主机。确认自己的主机为3.50版，就可以开始降级了。

运行《Lumines》游戏，在按下START键跳过厂商LOGO后，屏幕会在连续闪烁蓝色及灰色画面，正常的话闪烁完毕之后会自动返回PSP系统界面。这时再查看主机信息，就会发现固件版本变成了“3.50 HEN”。如果没有返回系统界面而直接黑屏死机，那么只需关机再来，直到成功即可。

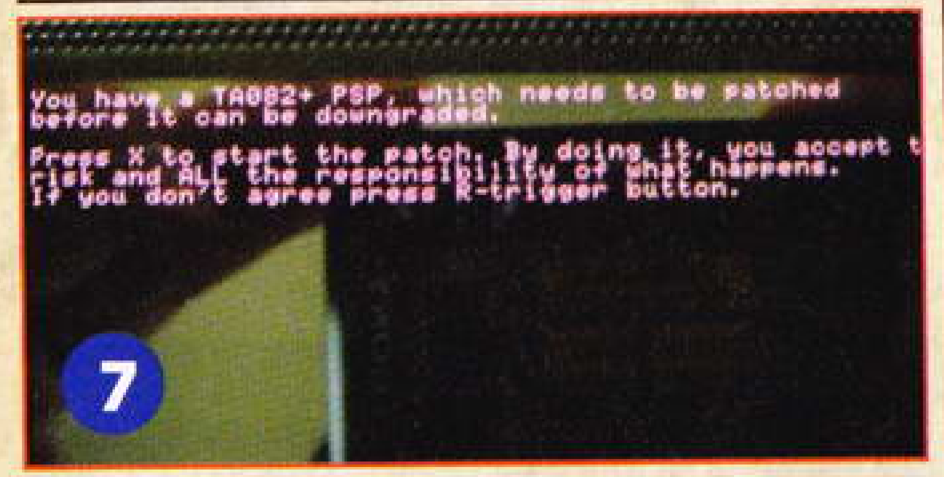




运行记忆棒中的“PSP Upated ver X.YZ”，即可进入降级程序界面。



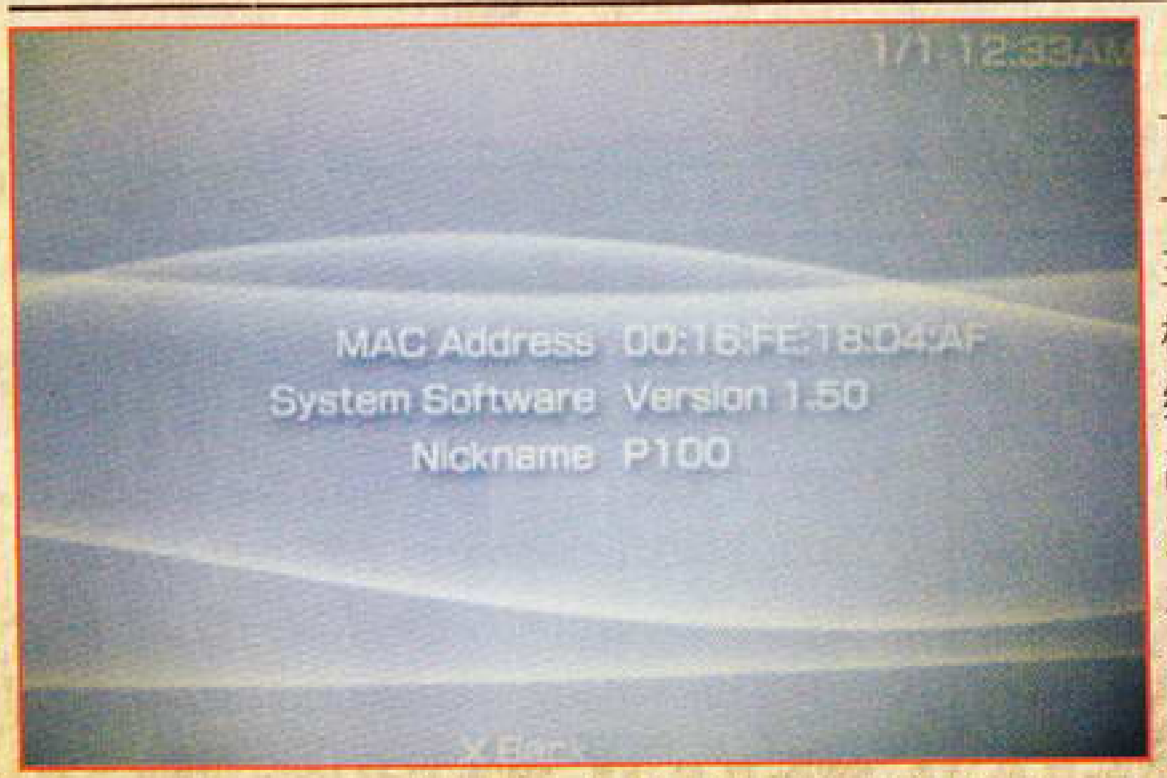
熟悉的Dark Alex出品降级程序界面呈现在你的面前了，按×键降级，按R键放弃。当然是毫不犹豫按下×键啦。下面就剩下等待两次的百分表示进度完成了。



如果你的PSP的主板是TA-082以上型号（例如TA-082、TA-086，即主机后方UMD舱盖内写有IC1003字样的PSP），那么降级程序会自动提示需要打补才能继续降级过程，这时按×键即可。如果你的PSP为老版主板，则不会出现此画面，直接进入下一步。



等待片刻后，屏幕上会显示大大的“OK”两字，并且会提示按×键重新启动PSP。重启后依旧会出现蓝屏白字的警告画面，这时按下○键会重新进行出厂设置，设置完毕后一台1.50版本PSP就顺利诞生了。



在余下一天之内笔者分别对TA-082及TA-086主板的主机逐一进行试验，结果分别为TA-082主板主机6台全部成功，TA-082主板主机5台全部成功，可见3.50降级程序的技术非常成熟，可靠度很高。啰嗦这么多，大家一定都等不及把自己的机器降成1.50版了吧！不过现在欧版和美版《Lumines》已经炒到了天价，没有这款游戏的玩家还是去游戏店降级吧！最后声明，降级过程如果出现任何问题，笔者不担负任何责任。

让你的OE支持中文

——3.40 OE详细安装说明以及问题修复指南

文 寰仔
编 米格

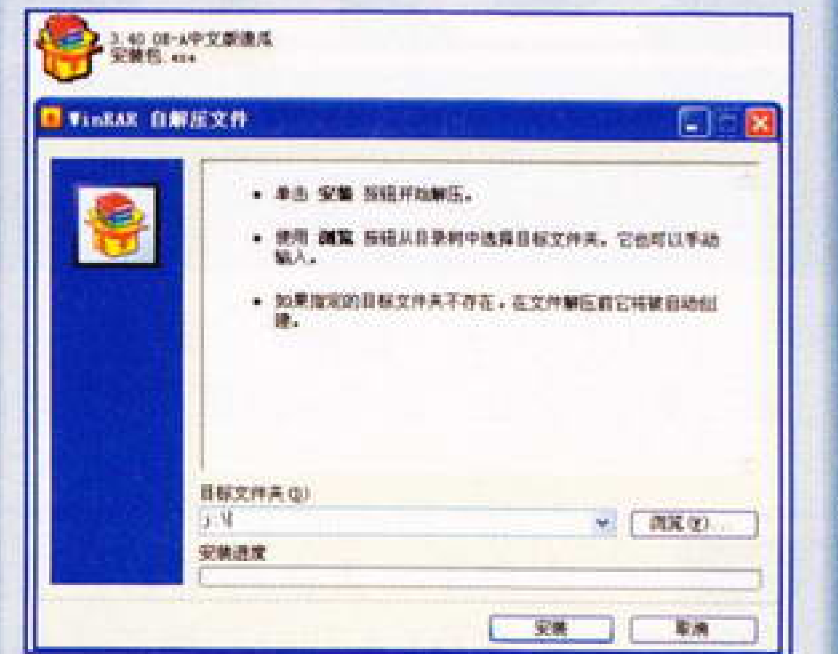
Dark Alex在Sony官方3.40固件更新不久就火速发布了3.40 OE-A版本自制固件最新版，新版本在维持OE系列附加功能不变的基础上将固件核心更新为3.40官方固件版本，而国内R.P.G小组也在第一时间推出了系统中文补丁，有了中文补丁，《模拟市民2 宠物当家》这种台版中文游戏也能正常开启中文语言了。下面就来对这些内容进行一个详细的介绍吧!

3.40 OE-A安装说明

由于Sony对3.50固件进行了一些变动，完稿前3.50 OE自制固件并未完成开发，3.40 OE-A依旧是现在最新固件版本，安装方面基本上与以前版本没有变化。另外笔者已经为大家制作了3.40 OE-A中文版傻瓜安装包，下文提到的所有软件都已经打包在此文件中。

下载地址为：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3820。

1 运行“3.40 OE-A中文版傻瓜安装包”，直接选择PSP记忆棒根目录，点“安装”即可。



2 进入PSP的“Settings”设置，选择“System Settings”→“Restore Default Setting”，将系统设定为出厂设置，重新设定系统语言为英语或日语。请确认电力75%以上，最好再插上电源，这样刷机前准备工作就完成了。

3 在“Game”→“Memory Stick”下运行“3.40 OE-A Firmware Install”进入刷机程序，按×键程序开始刷机。这时一定保证PSP不会被意外断电或关闭，否则很可能导致PSP直接变砖。稍等片刻后刷机完成，当显示“Done. Press X to shutdown the PSP.Restart manually.”的字样后，表示刷机完成，按下×键后再次开启PSP即可。如果你是1.50版本主机，还需要将记忆棒中PSP\GAME150下的文件夹%__SCE__340oeflasher和__SCE__340oeflasher移动到PSP\GAME下才能进行升级过程。提醒大家一句，3.40 OE-A系统下PS模拟器的存档需要进行升级，升级后旧版本可是无法识别存档的。

中文补丁安装

3.40 OE-A里面并没有删除掉原始固件的中文字体，因此只需要修改Flash1区域内的设置就能将系统中文界面激活。最新版本在安装程序中集成了格式化Flash1区，基本杜绝了由于3.40 OE造成的Flash1问题，格式化前会自动备份注册文件和OE设置，而且优化了程序代码。安装补丁后的PSP不但能正常使用简体中文界面，甚至可以使用繁体中文和韩文系统。但这里还是要提醒大家，经常进行升降级、刷机等Flash1区域操作的PSP在安装中文补丁后还是可能会导致OE系统无法正常运行ISO、甚至无法正常启动，遇到这种情况大家也不要慌张，在下文问题修复部分中我们会为大家介绍如何解决这种状况。下面就让我们来看看由国内RPG小组推出的最新3.40 OE中文补丁R2 beta4版本的安装过程吧。



1

新版中文补丁需要输入注册码，而注册码的获取是完全免费的，登陆网站：http://www.2alien.net/reg/，输入你的PSP主机Mac地址相应位数和电子邮件地址提交后，就能够获得注册码。如果网站文字显示不正确，请在网页中右键，将编码选择为Unicode（UTF8)即可。



2

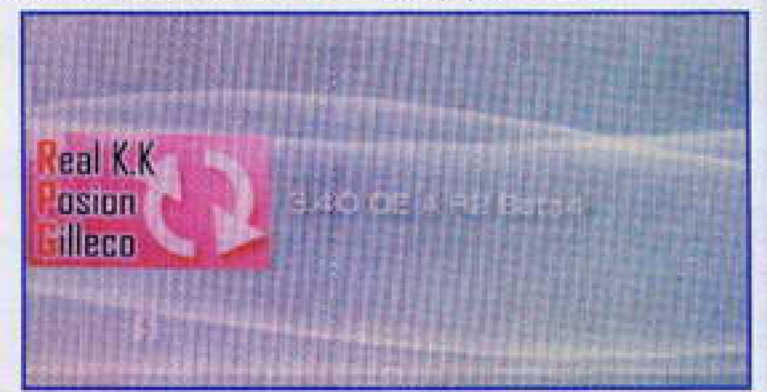
安装简体中文补丁后，进入PSP\GAME150\R2beta4文件夹，打开Key.txt文本，将获得的3位注册码写入后保存。

3

运行“Game”→“Memory Stick”下的“3.40 OE-A R2 Beta4”，按○键即可完成安装过程。现在就快去把系统语言换成中文吧！

问题修复

如果在安装中文补丁后你的3.40 OE-A无法正常运行ISO，甚至无法正常启动，则需要进行以下步骤重置Flash1区，再重新安装3.40 OE-A及中文补丁。



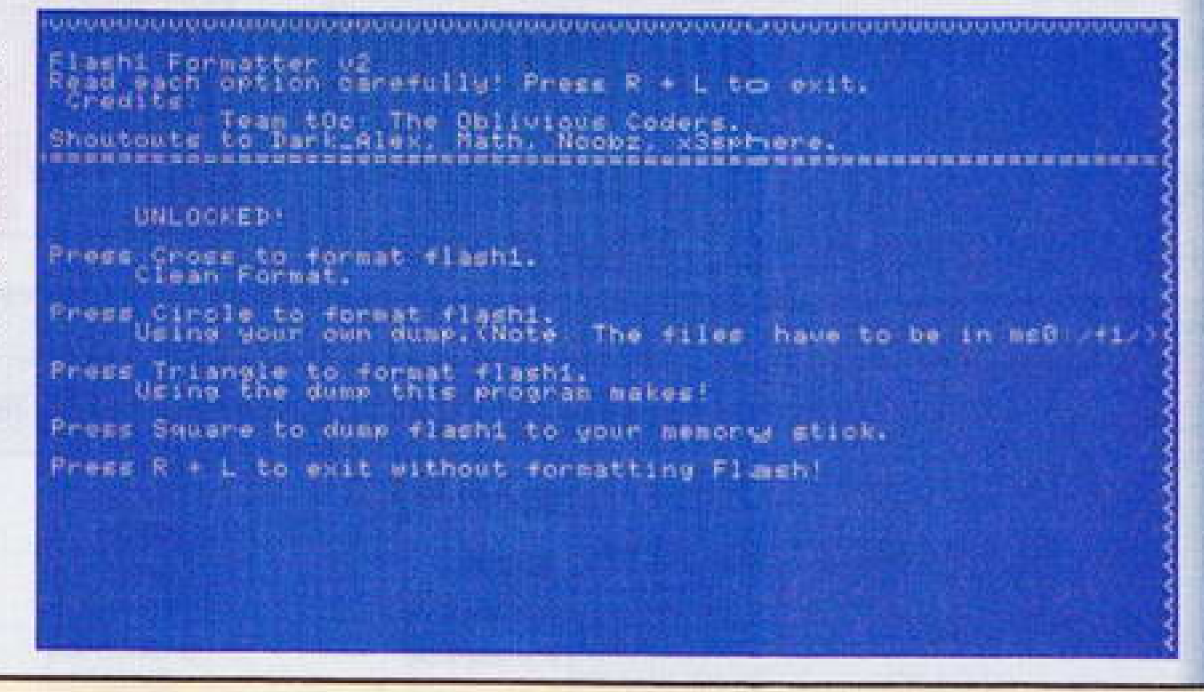
1

傻瓜包中已经放置有Flash1重置程序，开机时长按R键进入系统修复界面，选择“Run programe at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”，按×键运行该程序。进入纯蓝色画面后，同时按住△○×键进行解锁（如果此时不想继续运行，可按L+R之后按×键退出程序），然后将出现格式化选项。按×键将Flash1区域格式化并写入出厂内容。



2

如果格式化后还不正常，则需要重新进行刷机过程，方法如下。再次进入Flash1重置程序，这次按△键将Flash1区域格式化并写入出厂内容。



3

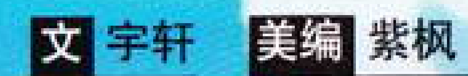
傻瓜包里整合的修复程序为1.50官方系统还原包，可以将PSP系统还原到官方1.50版本，解压后就放置在记忆棒根目录的Recovery目录下，不过我们需要手工将其移动到记忆棒PSP\GAME文件夹下，移动前请先将里面原先的Recovery文件夹删除（这个就是刚才Flash1重置程序）。



4

将记忆棒中PSP\GAME150下的%__SCE__340oeflasher、__SCE__340oeflasher两个文件夹移动到PSP\GAME文件夹下，然后即可按照上面的3.40 OE-A安装说明重新安装3.40 OE-A以及中文补丁。再次安装后的系统就不会出现那些莫名其妙的问题了。现在将系统语言选择中文，运行《模拟市民2 宠物当家》，就能看到中文菜单啦！





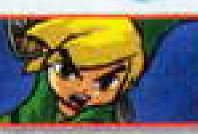
塞尔达传说 幻影沙漏

详细流程攻略

作为NDS的首款“《塞尔达》系列”游戏，本作在许多方面的设定都与系列传统大相径庭。全触摸操作、取消心之碎片、谜题难度大幅降低等等都让系列的老玩家们倍感不适。但实际上，正是有了这些变化，才让本作被越来越多的非系列核心向玩家们所看好。下面就让我们进入美丽的海拉尔王国，与林克一起冒险吧！

NDS 塞尔达传说 幻影沙漏
セルダの传说 梦幻の砂石计
◆Nintendo◆A・RPG◆2007年6月23日◆日版
◆1～2人◆512M◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

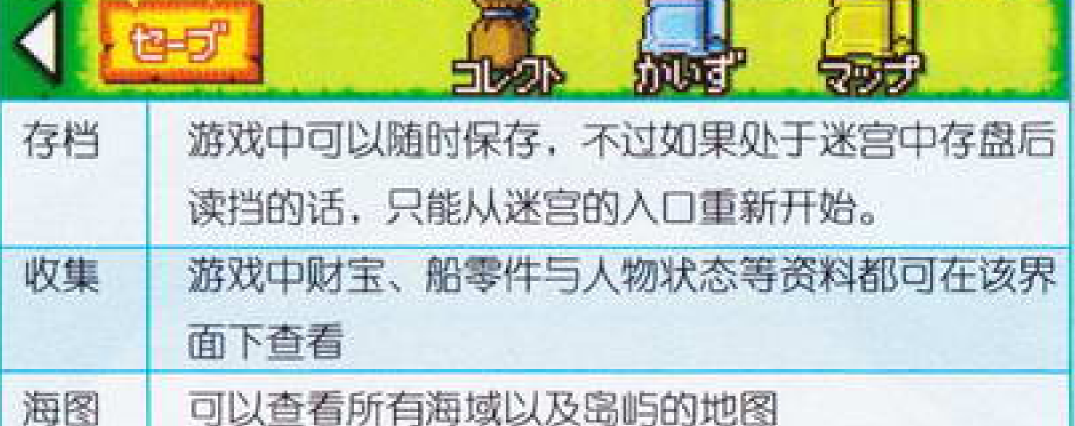




系统界面

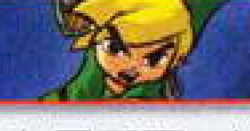
角色血槽

菜单（快捷键←）



存档	游戏中可以随时保存，不过如果处于迷宫中存盘后读挡的话，只能从迷宫的入口重新开始。
收集	游戏中财宝、船零件与人物状态等资料都可在该界面下查看
海图	可以查看所有海域以及岛屿的地图
标记	在当前地图上进行自由标记（快捷键↓）
※ 获得卢比时菜单位置显示当前所持卢比数量。	





装备中的道具

显示当前所装备的道具（使用快捷键L或R）。

装备栏

林克在冒险中得到的道具可以在这里进行选择，总共有7种功能各异的道具。

地图

当前场景的地图平时显示在上屏画面。当进入编辑画面时该地图便会移动到下屏。

工具

笔状工具可以在地图上自由书写，橡皮擦工具则可以将书写的痕迹擦去。

当前位置

地图上林克的头像表示的位置即是主角现在所处的位置。

切换

当进入迷宫等多层场景时，可以在多层中进行切换。

收集品画面

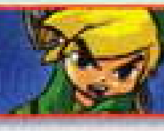




切换按钮	交换上下屏图像显示的位置。
沙漏	得到梦幻之沙漏后会显示出当前沙漏的最大使用时间。
最速记录	记有海王神殿最速通过的时间（只计算沙漏消耗时间）。
剑与盾	得到圣剑后剑的图标会发生变化。
弹药袋	分为箭支袋、炸弹袋和遥控老鼠袋三种，并显示有最大存放容量，该容量可以通过购买对应的道具提升。
各BOSS钥匙	代表着已经通过的迷宫数量。
精灵之源	精灵之力的源泉，标有已经收集的数量。
当前持有任务道具	流程中有时会得到一些任务道具，当前持有的任务道具会在这里显示。



陆地篇



移动

点击屏幕上的任意位置，林克就会向该方向移动。点击位置离林克越近，林克的行走速度也就越慢。

对话

使用触控笔点击游戏中的NPC即可与其对话，当对话中出现汉字的时候点击该汉字还能出现对应的假名。

翻滚

在奔跑的同时快速在屏幕边缘划一个半圆形就可以做出翻滚动作，不但能够躲避敌人的攻击还可以利用此动作来撞击树木，获得卢比。连续4次翻滚后，林克会形成短暂的晕眩，在屏幕上来回快速划动触控笔可以加快恢复正常状态。



投掷

点击游戏中的木桶或是岩石等道具可以将它们举起，再点击屏幕任意位置可以将其扔出。扔出后的易碎物品都将被破坏，但BOSS房间钥匙等重要物品是不会消失的。

跳跃

和以前一样，林克的跳跃动作是自动完成的。相距较近的空隙只要点击对岸位置，林克就会做出跳跃动作。

攻击

锁定斩

直接点击敌人后，林克会自动向敌人做出锁定攻击动作。



划斩

划斩又分为两种，直刺与横斩，无需有敌人即可发动。



在林克前方横向滑动，林克会做出横斩动作。



在林克前方垂直滑动，林克会做出直刺动作。

回旋斩

回旋斩是林克的招牌剑技，本作中初期就可以使用这种华丽又实用的剑技，只要在林克周围快速划一个圈就可以了。回旋斩最多只能连续使用4次，在第4次使用之后，林克也会产生短暂的晕眩。在游戏后期得到圣剑卷轴后，还可以在第4次回旋时发动威力强力的超级回旋斩。



推动

点击石块或者是可以拉动的机关都会在其两边出现拉动方向的图标。点击对应图标，林克就会将它们向指定方向拉动。



道具系统

关键道具	
道具名称	使用效果
回旋镖	按照玩家画出的路线水平飞行，也可点击直接投掷，最多能够同时锁定水平位置上的4个目标。
爆弹	投掷后经过一定时间就会爆炸。（消耗）
弓箭	点击屏幕任意位置可向该方向水平射出箭支。（消耗）
遥控老鼠	按照玩家画出的路线前进，到终点或者中途撞到物体后爆炸。（消耗）
飞爪	可以抓到水平位置上的柱子、宝箱等物体，并直接飞跃到该物体旁边。也可在两个物体之间架起一根绳索。
锤子	由小精灵抓着，点击屏幕即可直接攻击水平位置上的物体。
铲子	点击土质柔软的场景可以进行挖掘，再次点击挖掘的位置可将坑重新填上。

上表中注有消耗的道具表示需要消耗对应的弹药才能使用。林克所能携带的弹药数量有上限限制，需要在商店或是在小游戏中获得对应的弹药包才能进 行扩充。

回复道具

回复道具有三种：红色血瓶需要玩家手动使用，每次回复6颗心。黄色血瓶需手动使用，不过能够回复全部的心数。紫色血瓶系统会自动使用，林克死亡后，将会自动回复8颗心。本作取消了空瓶的设定，可以在商店中自由购买，不过只能随身携带2瓶。

财宝



本作中增加了财宝的收集，可以在宝箱、任务或是商店中获得，一共有8种。这些财宝惟一的作用就是贩卖给メルカ岛的财宝商店，换得卢比。不过这次财宝的价格是在开始游戏的时候随机确定的，可能某个玩家手中非常珍贵的道具在另一个玩家手中就是满大街可以捡到的垃圾。正因如此才有了交换系统的存在。

精灵之源

本作取消了系列传统的心之碎片，却增加了数量相当的精灵之源收集。游戏中共有三种精灵——力量精灵、智慧精灵和勇气精灵，所对应的精灵之源也分为三种。只要一个种类的精灵之源搜集到10个就可以到西南海图左下角的隐藏小岛“ほこらの岛”，将精灵之源投入到泉水里给对应的精灵升级。然后在菜单中选择对应的精灵就可以让林克得到不同的附加能力。力量精灵可以提高剑的攻击力；智慧精灵可以提高剑的防御力；勇气精灵可以让剑在直刺时附带有剑气。每种精灵的最高等级为2级，也就是说总共有60个精灵之源需要收集。

信件系统



和《风之杖》一样，游戏的每一个岛屿都会设置一个信箱。一些NPC有时会给你寄来一些鼓励的话语、重要的提示信息或是珍贵道具。有新邮件的时候，这些红色的邮箱都会出左右晃动的效果，只要靠近它们就有长相猥琐的邮差过来给你念信，个人感觉很有意思的设定。

海王神殿迷宫

海王神殿是贯穿整个游戏流程的灵魂核心，许多创新系统和要素都在其中得到了充分地展现。迷宫一共有13层，里面藏有4个海域的地图以及幽灵船的真相。但并不需要玩家一次性突破，只需分阶段，每次按需要攻略其中的数层就可以了。虽然每次返回还是必须重复攻略之前已经通过的层数（在第6层有一个传送点），但是由于得到了新的道具，攻略的顺序和方法都将发生变化。

幻影沙漏

作为副标题的幻影沙漏可以让林克获得不受诅咒的伤害、甚至是时间停止的能力。除了圣域之外，海王神殿中的其他地方都受到了诅咒，所以必须在上屏显示的沙漏剩余时间未消耗完之前快速地将迷宫突破。击败游戏中其余迷宫的BOSS可以让幻影沙漏的有效时间延长，另外神殿中也有一种黄色罐子，里面有暂时补充时间的道具。

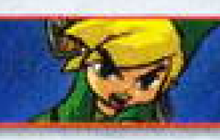
圣域



圣域是受到精灵之力保护的紫色区域。在圣域中，林克不会收到诅咒的影响，幻影沙漏的计时停止，守卫也无法发现，所以玩家可以在其中安心地在其中计划下一步的攻略路线。有时迷宫中也会出现红色的罐子，将这些罐子打碎可以制造一个小型圣域，效果与普通圣域完全相同。

神殿守卫

神殿守卫是一种特殊的敌人，分为蓝、红、黄三个种类，它们守卫着神殿不受到外界的侵犯。而共通的特点就是普通攻击对其完全无效，且发现林克后就会穷追不舍。万一被发现，前期就只有跑一种办法了，最好是躲进圣域，等守卫离开后再出来。受到守卫的攻击会减去30秒的沙漏时间，并回到该层的出口，如果总是被守卫攻击，时间就比较紧张了。蓝色守卫只会进行缓慢的移动，可以方便地甩开。红色守卫速度和林克基本相当，难度明显增大。最无耻的是黄色守卫，居然会使用瞬移，招了它就只能依靠圣域了。后期得到大师剑再回神殿，可以从背后接近守卫将其一击秒杀，每一层的守卫完全消灭后都会出现奖励的宝箱。



航海篇



船的耐久度	当受到敌人的攻击时会减少，在任意港口停靠即可修复。
跳跃	有拦路敌人出现时可以点击让船进行跳跃。
菜单	青蛙传送点、寻宝、钓鱼等系统都要在这里进行选择。
船周围	拖动船的周围可以任意改变当前的视角，点击为发射大炮。
动力闸门	平时以绿色显示“すすむ”，点击下方的“とまる”则船立刻抛锚，停止前进。
绘制新航线	在行进过程中，可以随时变更前进路线。

航线绘制



在每次开船之后，首先都需要绘制航线。在海图上描绘出任意路线，小船就会按照路线航行。当目的地是港口或是船只时，系统还会显示出该地点的名称。

海上战斗

在大炮岛得到大炮之后就可以随意发射炮弹了，有时候海面上会出现各种各样的敌人，此时需要通过点击它们来命中目标，将其消灭。



船零件



船零件是本作新增的收集要素之一，分为船首、锚链、船身、大炮、围栏、主舱、引擎和船桨8个部位，总数为72种。所有的船零件都没有固定的获得方法，完全是随机出现的，在宝箱、海底寻宝和小游戏中均能够获得。

收集到的船零件平时可以在菜单中查看，想要将它们装配到船上，则必须回到メルカ岛的造船厂找造船师傅对小船进行改装。当船装备的船零件越接近套装（非默认套装）时，船的耐久度就会越高，装备除“默认套装”和“黄金套装”之外的任意一套船零件，船的耐久度都会达到7格，而装备“黄金船套装”后，船的耐久度会达到8格。

海贼与女海贼

在航海的途中，有时候会遇到海贼船的袭击。一般来说，海贼出现的区域都是固定的，而且每次出现的数量都是三艘。遇到海贼船的时候，可以选择将其击沉（大约每艘船需命中5炮）或是靠近直接进行白刃战。如果将其击沉，则可在红“×”显示的沉没位置打捞物品。而白刃战则在我方船舱内进行，将敌人全灭后在木箱里找到莱茵巴克即可。白刃战的奖励是随着战斗次数的提升而翻倍的，从5z一直到最高的200z，之后就不会再有奖励了。

还有一个在海图上随机出现的特殊敌人“女海贼”是必定需要依靠白刃战才能解决。不过她的战斗方式与普通敌人不同，平时林克的攻击都是无效的，必须等她使用硬直较大的前冲斩时，闪避后攻击其背部才能造成伤害。最后还要与其进行拼刀，使用触控笔快速来回划动以此结束战斗。女海贼的奖励与海贼相同，最高也为200z。游戏后期还给她安排了一段与林克决斗的关键剧情。

旅人船



游戏中的四个海域都有一艘旅人船，西南海域的旅人船是艘遇难的船只，船上会出现大量的怪物，将怪物消灭后与旅人多次对话可以获得财宝，不过每天只能救一次（这年头救人都要看准时间）。西北海域的旅人船是西南海域旅人船的哥哥，自称是勇者（穿着和林克一模一样），和他可以玩到一个迷你游戏。东南海域的旅人船是一个探险队，领头的人会每天向你收购一种物品，一般来说，收购价格都比商店要高许多。东北海图的旅人船也需要将敌人全部消灭后才能救出一位画家，从他那里可以得到抽奖券，随便找个信箱投进去就可以等待抽奖结果了，一般来说中奖的概率很小。

四艘旅人船之间还有一个分支任务，会在流程中讲到。

宝藏打捞

第二次来到大炮岛得到道具“サルベージアーム”后就可以进行打捞了，除了流程中固定的勇气纹章外，打捞的主要目的就在于寻找藏宝图上的宝藏。海图上有红色“×”号标出的位置即是宝藏埋藏的位置，开船来到“×”的正中央选择菜单中的宝藏图标开始打捞。



打捞的过程其实是一个小游戏，下屏底端的机关可以控制抓钩的移动，在下降到海底抓到宝箱后还需要重新上升回海面才算打捞完毕。在抓钩下降或上升的途中碰到水雷或是撞到墙壁都会损失抓钩的耐久度，完全坏掉之后就不能再进行打捞了。抓钩的耐久度不会像船的耐久度一样自动回复，必须回到メルカ岛的造船厂花钱进行修理。

钓鱼

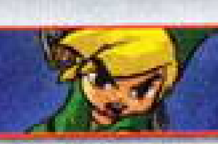
从渔翁那里得到钓竿后，海图上会有移动的鱼影出现，开船来到鱼影周围点击菜单中的鱼形图标开始钓鱼。首先要等待鱼的上钩，出现红色的提示后立刻将触控笔向下拉动进入收杆阶段。在收杆阶段的时候下屏左端会多出一个力量槽，要尽量向鱼游动的反方向拖动触控笔将槽蓄到最大值，防止鱼脱钩。上屏会显示鱼和船之间的距离，使用触控笔在下屏划一个圈既可将这个距离减少1M，不过也同样会让力量槽急剧减少。等距离为0的时候鱼也就上钩了。有时候，鱼会跃出海面并出现黄色的提示，此时要将触控笔完全脱离屏幕，否则之前的辛苦全都白费了。钓鱼的过程看似复杂，其实只要多加练习，失手的几率很小。

一般来说，刚开始钓到的都是图鉴上的第一种和第二种鱼。如果钓到第三种鱼，就可以回到ボヌン岛找渔翁换得更高级的鱼饵，当钓到第五种鱼后，还可以回来再次交换。祝大家早日钓到传说中的幻鱼之王。

青蛙传送点



在名も无き岛得到道具“カエルのラシン盘”后再用大炮打中那些跃出海面的黄金青蛙，它们会给林克一个图案。下次航行时使用カエルのラシン盘画出该图案即可瞬间返回相应的海域。



其他系统篇

商店与海上商店





本作中的商店依然存在，在西南海图的メルカ岛和东南海图的ゴロンの岛中各有一个商店。两个岛所贩卖的东西基本是相同的，除了两种血瓶之外还有弹药和弹药包以及财宝可以购买。海上商店与《风之杖》的设定基本相同，商人会开着小船在四个海域随机出现。店里卖的东西每天都不一样，在周一至周五的晚上10:00和周六、周日的白天10:00还会变成特殊的假面船。贩卖一些超贵但十分稀有的道具，其中包括黄金船零件和1个心之容器。

会员系统也是一个非常有意思的东西。当玩家在海上商店里累积购买了一定数量的商品之后（假面船购买的商品不算），商人会让你加入会员，并通过邮箱寄给你一张免费券。以后再去海上商店购买商品，就可以享受到打折的优惠，凭借免费券还可以免费购买一样商品，当然要选最贵的啦。

通讯交换

本作由于加入了财宝和船零件这两种收集要素，与其他人的交换就显得十分重要了。メルカ岛的右上角有一个小岛屿。当玩家在流程中得到弓箭和爆弹后就可以通过海王神殿右侧的一个隐藏山洞并开启一个石像。将石像发射的激光调整到与海王神殿和酒吧的连线平行的位置，就能在激光的尽头炸出另一个隐藏山洞，从而到达该岛屿。岛屿上只有一个弹唱琴的吟游诗人，将需要交换的船零件放在他身后的三个魔术箱中，再与他对话，或是返回标题菜单中选择新出现的“すれちがい”选项就可以寻找其他机器进行道具的交换了。交换后的道具还是放置在那三个魔术箱中，需要自己拿取。



双人对战

本作的对战模式虽然感觉比较鸡肋，但能通过Wi-Fi无线网络进行联网对战还是比较有意思的。对战时，1P和2P分别扮演红色和蓝色的一方，目标是将尽可能多的三角力量搬回自己的阵地。三角力量分为大、中、小三种，越大的三角力量搬运起来移动速度越慢，当然得点也越高。当一方使用林克进行搬运的时候，另一方将控制三个守卫进行围堵，圣域（该模式下为黄色）依然是守卫无法进入的安全区域。当守卫攻击到林克后双方互换角色。时间一到，得分多的一方即为胜利者。





谜题通解指南

本作虽然融入了许多打破传统的谜题，整体难度也降低了许多，不过对于大部分新手玩家来说，想要轻松上手还是有一定难度的。这里就把几个常见的机关解谜思路为大家讲解一下。

晶球

当游戏中出现如图晶球时，使用任何攻击将其打亮就会触发开门或是宝箱事件。如果晶球处于隔空平台或是直接攻击打不到的位置，可以使用回旋镖或弓箭等远程道具进行间接攻击。



有些时候，这种晶球不会单个出现，而是要打亮由多个晶球组成的“晶球组”才能触发事件。这种打击单独晶球无效的情况也可分为两种。第一种是在限定时间内，将几个晶球分别打亮，另一个是使用回旋镖，将几个相隔距离较近的晶球锁定后一次性打亮。前者在打亮其中一个晶球后，会有“咔嗒、咔嗒”的倒计时声，一般一组晶球数量不超过2个，而后者一般是4个晶球一组，且相距都比较近。



拉杆

拉杆的作用和晶球比较相似，也是用来得到钥匙或是开门用的。启动方法很简单，只要点击拉杆后再点击出现的箭头即可。如果该拉杆也是成组出现，表示要有一定的拉动顺序才能顺利解开。游戏中有只有三个地方有存在“拉杆组”，其拉动顺序都写在同层的提示墓碑上，仔细找一下就能发现。另外，拉杆还可以用抓钩来拉动。



机关

地板上的这种机关解决方法就不用说啦，当然是直接踩上去就好了。如果碰到踩上去有效，但离开后机关又失效的情况，可以尝试找石像等可搬运的重物把它压上。



联想道具：剑、回旋镖

眼睛

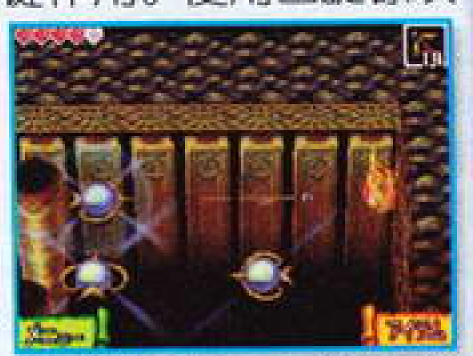
眼睛图案的机关是弓箭专用的，只要使用弓箭射中它就可以开启。但需要注意的是机关的位置一定要和射击位置处于同一平面上，否则是无法命中的。



联想道具：弓箭

箭头

箭头也是配合弓箭使用的机关，箭头本身没有解谜能力，但它可以做为“媒介”起到关键作用。使用回旋镖攻击箭头能让它变换所指的方向，然后使用弓箭对其射击就能让箭矢转向箭头所指的方向“转弯”，且射击的距离也相应地增加了。



联想道具：弓箭

裂缝

当墙壁现这种裂缝的时候，你的第一反应应该是用爆弹去炸吧。没错，等硝烟散去之后，你就会听到熟悉的音效并看到墙壁被炸开了新的缺口。前期没有得到爆弹的时，这些墙壁周围也必定会有能长出爆弹的花。但也有些时候，可以炸的墙壁是没有裂缝提示出现的，此时就需要仔细观察地形以及注意墙壁的颜色了，往往隐藏的墙壁后面都是些珍贵的道具。



联想道具：爆弹

柱子



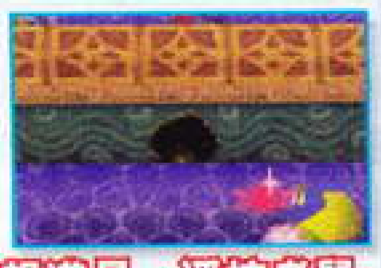
柱子是本作新增加的机关，有着四种重要的用途，都和飞爪有关。柱子单独出现在一个隔空平台上的时候，可以直接利用飞爪飞跃过去，到达该平台。如果平台两边都有柱子出现，且离平台边缘的空隙不足以林克飞过去后站立，就必须使用飞爪在两根柱子之间架一根绳索，然后点击柱子跳上去后，像走钢丝一样走过平台间的空隙。第三种情况是在高低不等的平台上分别存在着两根柱子，此时要站在先站在下面的柱子上，再使用飞爪抓到较高的一根。第四种是在较高平台下竖着两根柱子，但又没有其他路可以到达平台上。此时要先在两根柱子中央架上绳索，然后控制林克站在绳索中央往反方向拉，然后松开，林克会像人体弹弓一样弹上高处的平台。十分佩服老任最后一个谜题的创意，以此扩展开去的谜题还有利用绳索反弹弓箭以及冰の神殿的BOSS战。



联想道具：飞爪

小洞穴

这类小洞穴只有遥控老鼠才能钻进去，里面大多有关键敌人或是晶石机关。注意画路线的时候不要碰到墙壁就可以



联想道具：遥控老鼠

跳板

大家有玩过跷跷板吧，其实这个机关就是一个迷你跷跷板。只要让林克站在其中的一头，用锤子猛砸另一头就可以了。利用它，你可以飞跃原本封死的高墙或是达到较高的平台上。

联想道具：锤子

损坏机关

损坏机关的作用其实和机关一模一样，不过普通的踩是没有效果的，只有用锤子的蛮力砸开了。

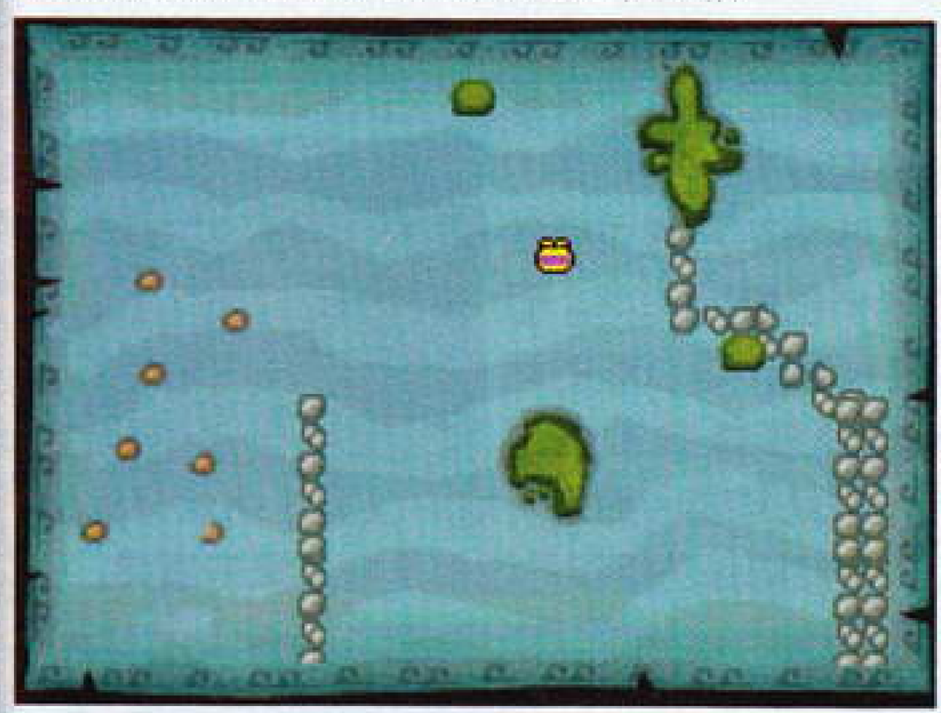


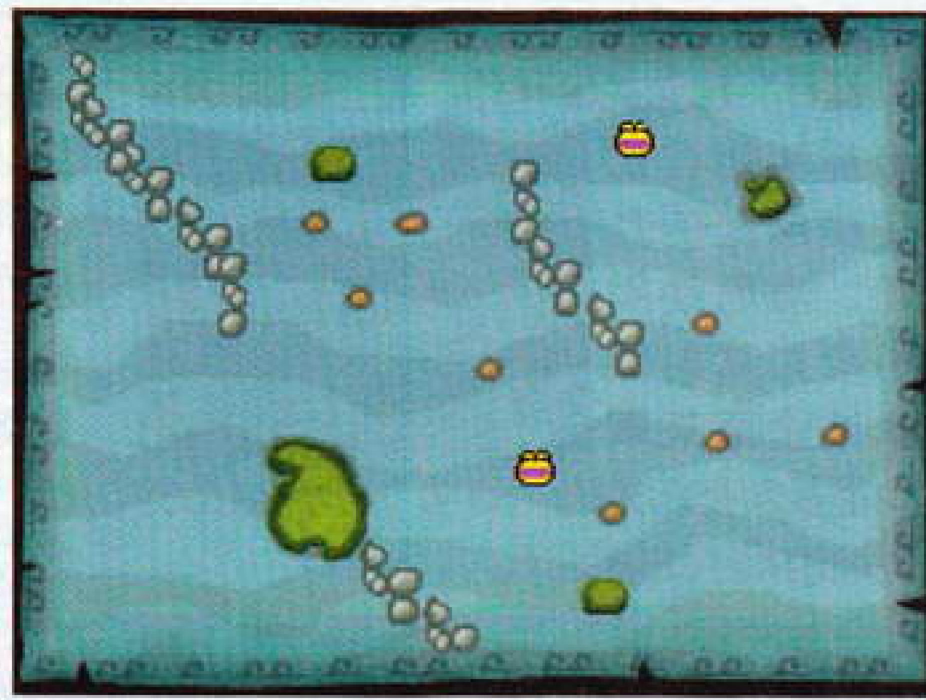
联想道具：锤子

梦幻旅程 流程攻略篇

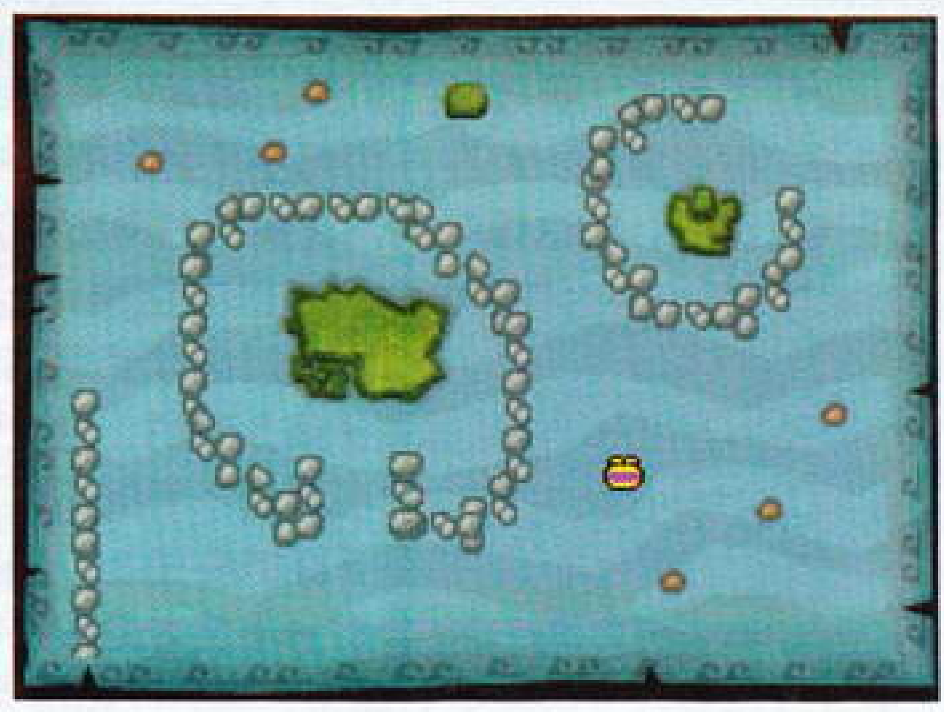
《风之杖》的故事结束后，林克与塞尔达公主再一次乘上了去远方旅行的船只，继续探索那些未知的领域。一天，众人发现了一艘神秘的幽灵船，破烂的甲板上连一个水手也没有。塞尔达只身一人登上幽灵船，但却发现四周突然弥漫起了一层浓浓的雾气。林克见事态不妙，赶紧跳上了上去，但为时已晚，幽灵船和塞尔达公主一齐消失，而林克也被海浪卷入了茫茫大海中……

注：地图上有数字标示的地点对应攻略正文中带有数字的括号，大家可以在来到一个重要场景后，先将攻略中的记号标记到自己的地图中，然后再对照着正文进行攻略，以此充分发挥地图系统的独特魅力。不过"《塞尔达》系列"的灵魂还在于解谜的乐趣，对于有能力独自完成谜题的系列老玩家来说，推荐首先通过自己尝试，遇到难点再灵活使用本攻略。

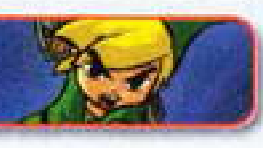








メルカ岛





林克醒来后发现周围有一只飞舞的小精灵，并得知它的名字叫做雪拉，不知为什么失去了记忆，和林克一样被海浪冲到了这个不知名的小岛上。这里可以先使用触控笔控制林克在附近转转熟悉一下操作，现在还没有剑和盾可以使用。去牧场右侧的小屋向希望（シーワン）老爷爷求助，被告知村里的港町中来了一条外海的小船，小船的船长也许能够为他们解答幽灵船的疑问。

接着出门左拐，帮助农场的大叔清理

木栏之内的石头可以获得1Z奖励（真抠门-_-b），另外他还提示你，岛屿的右上角藏有秘密（对话时该位置会有闪光，可以按↓进入地图编辑模式记录下来）。回来后向右走，倒霉的事再次发生，前往小镇的木桥被地震毁坏，而另一条道路上魔物横行，要想通过的话，手中必须要有件武器防身。回去和希望老爷爷对话，得知他以前用过的宝剑就存放在他家右边的仓库中（1）。进入仓库后，调查木牌得到提示，要在上面写出海岸边椰子树的数目（正确答案是7）。拿到剑后被老爷爷强制上了一堂剑术教学课，三次练习分别是使用锁定斩砍断4个木桩，划斩砍断4个木桩以及用回旋斩砍断4个木桩。有了宝剑在手，那些挡路的怪物自然不在话下。从上方的小路走，砍断拦路的树木之后，进入山洞（2）。





进入山洞后第一道大门的钥匙就藏在右侧的宝箱之中。开门之后，先到左右两边调查石碑可以得到正确拉动机关的提示（正确的顺序应该是2→1→4→3），如果拉错了顺序，洞顶就会掉落大量敌人，机关也会自动回复到未拉动的状态。2F的钥匙被一个老鼠偷走了，它会在两个老鼠洞之间窜来窜去，看到一旁的石块了吗，用它堵住任意一个洞口后藏在大门的附近，等待老鼠从一侧洞口跑到另一侧时立刻进行攻击即可获得钥匙。

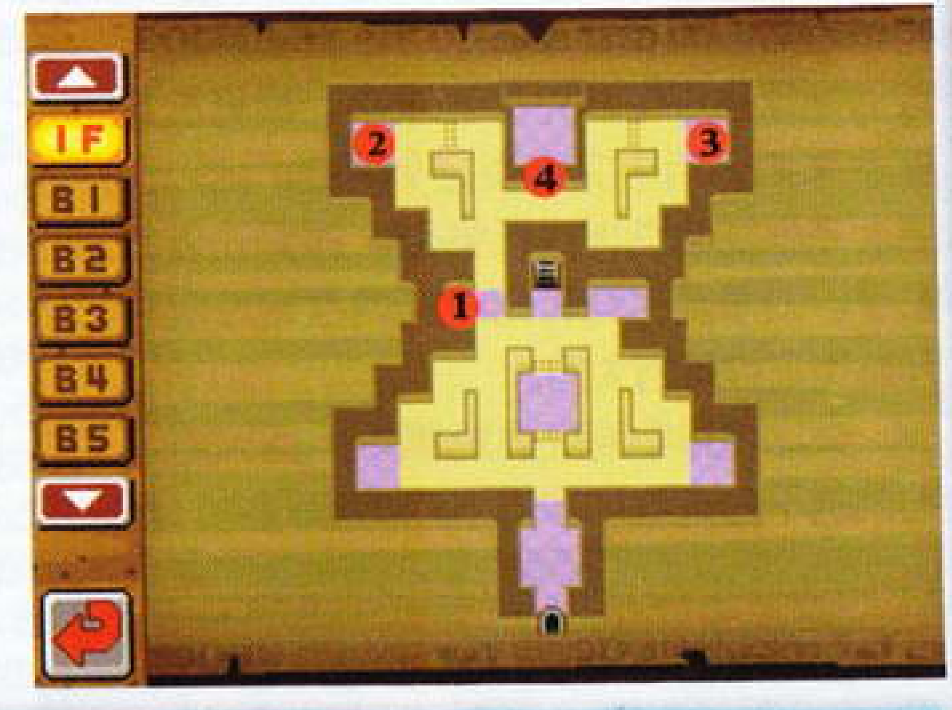


出洞口在港町的码头（3）得知船长出去探险后就一直没有回来。进入酒吧（4）中得到海王神殿的消息，从港町上方的道路即可到达海王神殿（5），离开前建议一定要到商店（6）中买一个盾牌（80Z），可以防御住敌人的部分攻击。



刚进入迷宫就发现被困住的船长，他告诉林克只有站在圣域上才不会受到伤害。而其它地方都受到了诅咒，林克的HP心数会慢慢下降。击打地图中部圣域内的水晶球(1)放出船长后再返回入口处（另一边的宝箱中什么东西都没有，汗）。从船长那里获得小钥匙，打开中部的门后要在限定时间内击打上方左右两个圣域中的水晶球（2、3）才可以打开上方的石门（4），在宝箱里得到航海图后返回神殿入口，原来莱茵巴克也是为了寻找幽灵船的宝藏才到这个岛来寻找线索的，两人决定一起进行冒险。剧情之后便可离开神殿返回港口。



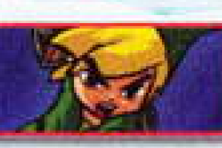


小提示

1、在农场大叔提示的地方使用翻滚撞击树木，可以得到100Z的奖励。

2、港口下方（绿1）的小岛可以抓住一只鸡飞过去，里面的奖励是随机某种收集品。

3、母鸡的复仇：本作的母鸡集成了系列的光荣传统，在攻击多次后即会召唤出N只母鸡一齐向林克袭来，建议尝试前先保存，否则很容易就直接Game Over了。不愧是游戏中最强的敌人（--b）。



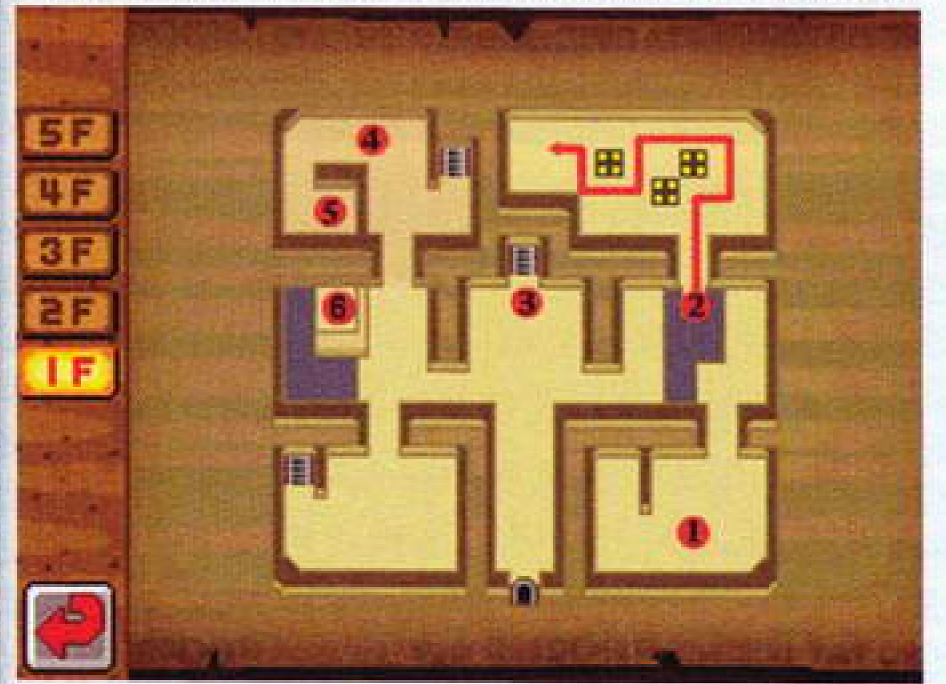
火の島

来到码头，莱茵巴克和希望老爷爷早已经等在那里了。将海图右下角岛屿上的颜料刮去会出现火之岛的纹章，然后终于可以乘船离开小岛了。离开前，船长会再次提醒你购买盾牌，如果有钱，还可以顺便买一瓶红血备用。开船来到火之岛，莱茵巴克竟然借口修船，躲在港口不肯离开。进入占卜师的房间（1），发现地下室的房间里有人，喊她一声后（对着

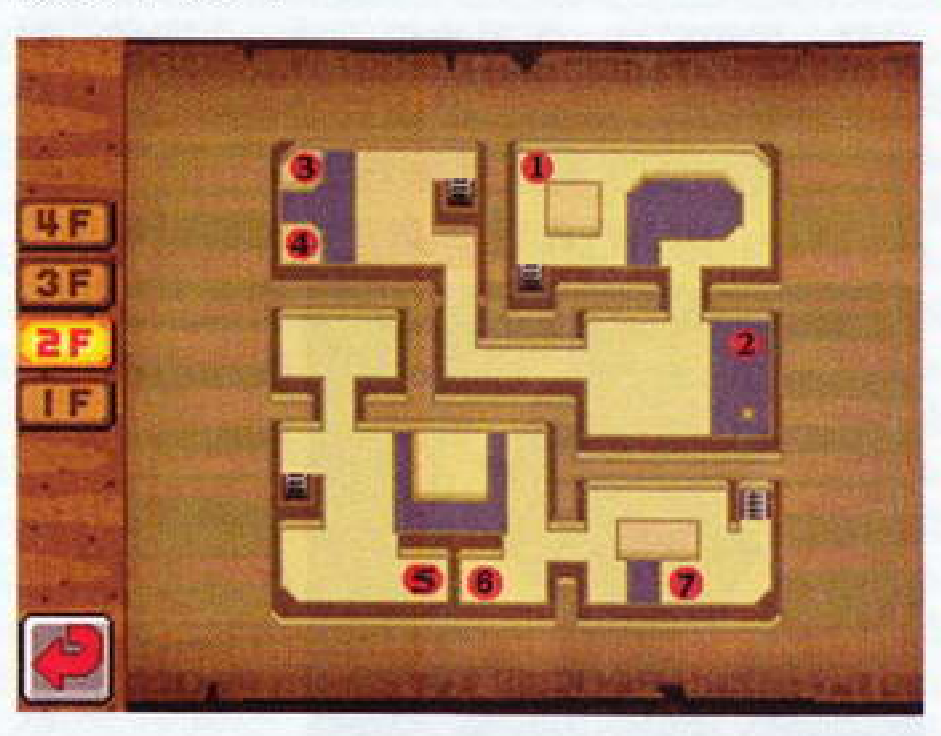


麦克风随便吼一声吧），她提示你需要在门边的图上标示出岛屿上一些特殊的记号才能将门打开。来到岛的右侧见到死去的骷髅灵魂，他告诉你特殊的记号就是岛上三个灯台的位置三处灯台的位置（绿 1、2、3）。全部找到后，返回占卜师地下室将记号标注上，开门见到了传说中的占卜师福琼。从她口中得知幽灵船曾到过这里，为了避难福琼才不得不躲起来。得救的福琼答应帮林克占卜未来。根据占卜师的提示来到岛屿中央的炎之神殿的门前（2），路上不停地会有火山石掉落，时刻注意地上的影子。对着麦克风将门口的两根蜡烛吹灭即可开启炎之神殿的大门。

炎之神殿中到处燃烧着炽热的火焰，跳过右侧的平台来到地图右下方的房间内，消灭所

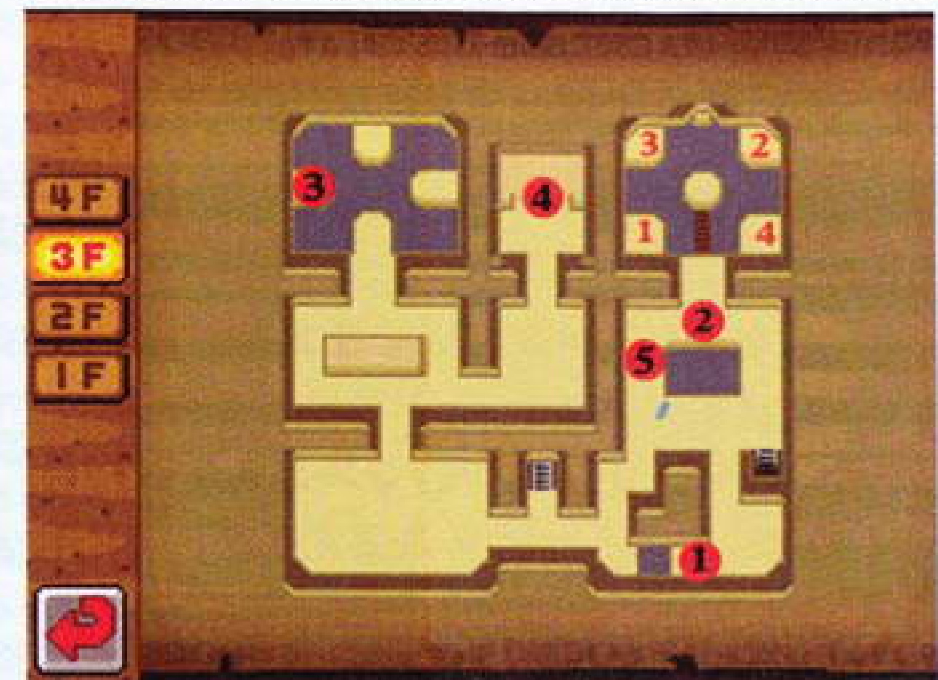


有出现的蝙蝠后，在宝箱中获得小钥匙，用钥匙可以打开中部右侧的门，在这之前别忘了将门旁提示牌上的路线标记在地图上，因为下一个房间的地板会突然消失，只有提示牌上的路线（红色线路）才能到达中部的最上方，使用回旋斩将四个晶球一次性击亮，通往2F的门被打开（3）。



来到2F，打击门前角落的红色晶球（1）可以让挡路的蓝色机关下降。继续向前将下一房间内的全部敌人消灭获得回旋镖，注意那种绿色的粘液敌人如果缠上林克，必须按提示来回快色划动触控笔才能挣脱。使用回旋镖击打房间右侧平台上的晶球（2）即可将房间左侧的火焰熄灭。使用同样的方法将另外两个晶球同时击亮（3、4）从2F的出口返回1F的另一侧，站在红色石柱外（4）使用回旋镖击打里面的晶球（5）即可将红色和蓝色的石柱再次调换。同样，位置（6）的水晶也需要这样才能开启。下方房间内有火焰包围的骷髅必须要先使用回旋镖将其火焰熄灭后再使用剑攻击才能将其消灭。

下到2F的另一侧把下方的两个拉杆（5、6）都拉下进入上方有钥匙提示的房间，站在



门口等待老鼠经过时用回旋镖干掉它拿到钥匙。前方红蓝石柱依旧可以使用回旋镖击打晶球（7）的手段通过。

3F先去地图右下角（1）按照提示牌的提示在地图右上角上标出顺序，吹灭火墙旁（2）的两根蜡烛使火墙熄灭。进入右上房间后使用回旋镖按照提示牌上的顺序击打四个晶球（注意击打必须一次性完成），利用回旋镖取得出现的钥匙。来到地图左侧一路消灭敌人打开前进的道路，在左上角使用回旋镖通过带有火焰的台座（3）将剩余两个台座全部点亮即可在（4）位置获得打开BOSS房间的钥匙，击打晶球（5）可以让路上的陷阱失效。

BOSS战 火焰幻术师

进入房间后在一个圆形的场地内开始与BOSS的战斗。幻术师首先会变成三个小分身，不断释放火球。此时攻击他的分身是没有任何效果的，我们要控制林克使用回旋镖一次性按照一只角→两只角→三只角的顺序将他们勾到一起才可将幻术师打回原形（从地图上可以清楚地观察到分身头上的角数）。这时进行攻击才可以对其造成真正的伤害，不过要注意在攻击的同时，幻术师会不停地释放从天而降的岩石，想要躲避还是必须观察地上的影子。周围的罐子不要一次性都打破，否则到需要补血时就没有着落了。获胜后得到“心的容器”，并可以通过传送点直接返回迷宫入口。



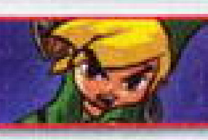
小提示

1、炎之神殿中每一层都会有一个石像提示该层剩余宝箱的位置，不过需要消耗20z。以后各迷宫中也都会有同样作用的石像存在。

2、调查BOSS战前的石板可以开启迷宫的传送点，用于在BOSS战死亡后快速返回。以后的迷宫中也都会有同样的石板存在。

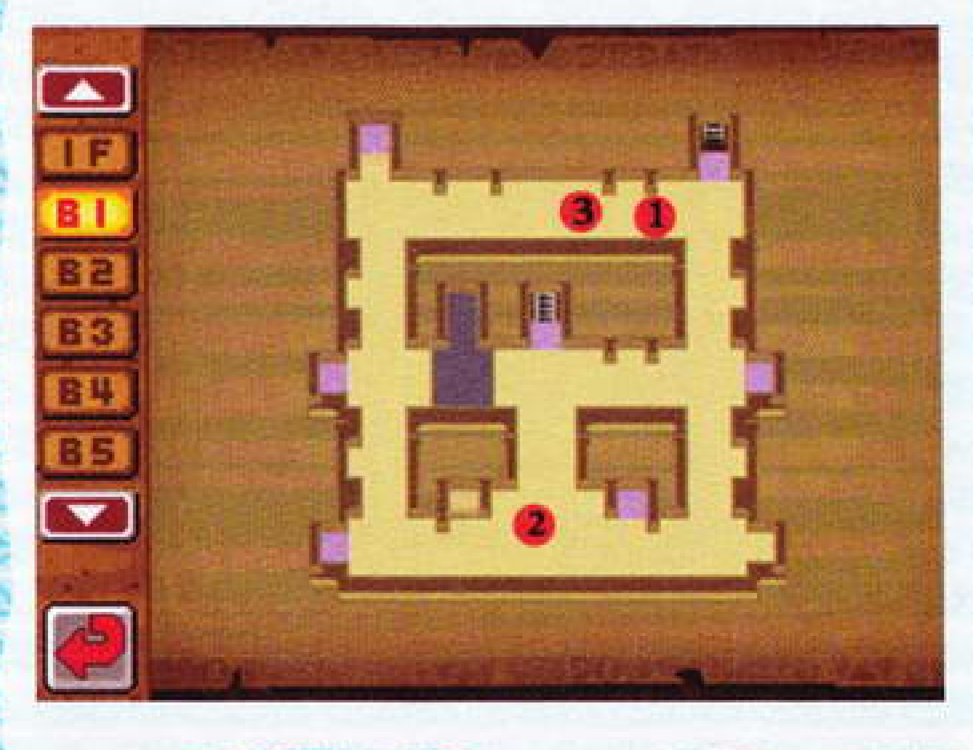
3、BOSS战时一旦用回旋镖锁定一个分身后，该分身就不会进行任何动作了，可以放心地继续等其他分身靠近后再进行锁定。

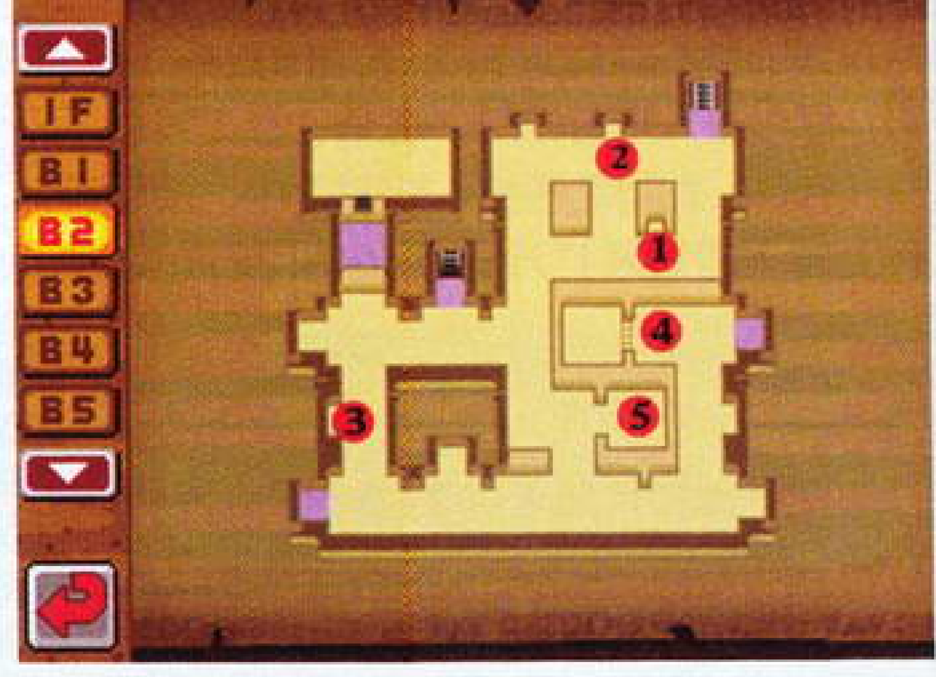
4、通过火之岛后如果在今后的流程里遇到卡关的问题，可以回到火之岛找占卜师占卜，她会告诉你下一步应该怎么做。



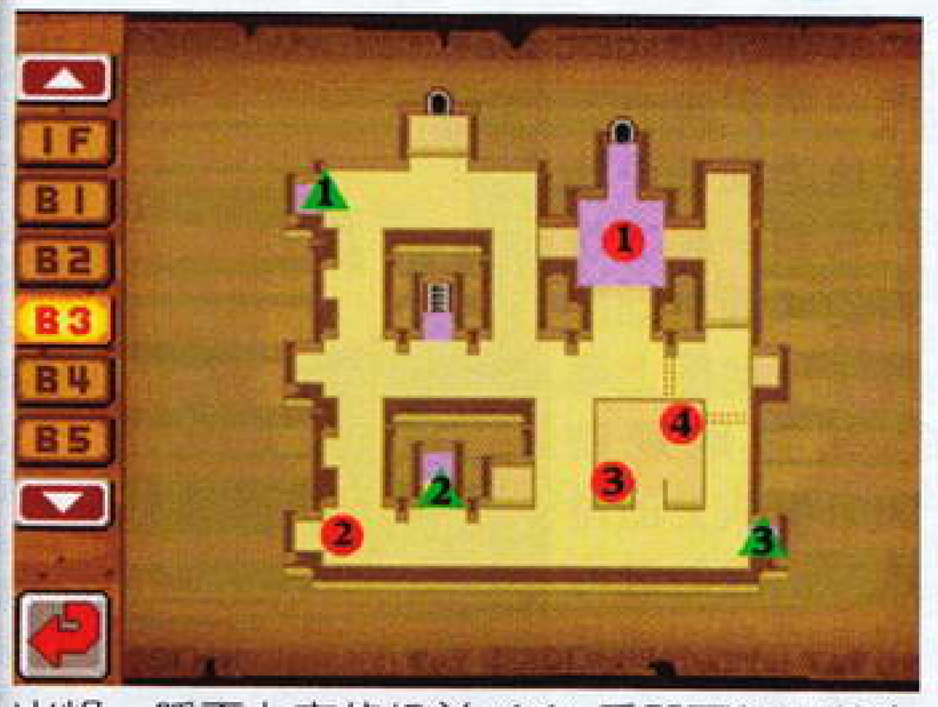
メルカ岛

通过力之迷宫，火山的喷发也停止了。再与占卜师对话，她告知林克只要集齐了“力、智慧、勇气”三大精灵，就能找到幽灵船。乘船返回メルカ岛的海王神殿，在村长的提示下，从祭坛上获得了“幻影沙漏”。





进入海王神殿后沙漏开始计时。打开门进入B1后迷宫内会开始出现神殿守卫，小心被他们发现。冲到右上角（1）击打晶球，然后在规定时间内马上赶到地图下方中央（2）使用回旋镖将另一根蜡烛点亮，从而熄灭前方的



火焰。踩下上方的机关（3）后即可打开藏有钥匙的门。

开门进入B2，先去骑士的下方（1）击打晶球吸引他的注意。待其过来后从反方向绕到他最初的位置（2）拉下拉杆，再击打拉杆左侧的晶球后钥匙出现。如果这三个步骤一气呵成的话下方的火墙应该还没有恢复。迅速通过火墙来到本层的左侧，站在左侧火墙前使用回旋镖击打下方的晶球（3）将火墙熄灭。躲开骑士的视线到达放置钥匙房间的右侧，站在机关（4）上使用回旋镖得到钥匙。中途需要返回的话可以通过击打晶球（5）来快速实现。



B3的目标是要收集到三个三角力量，将它们放置在祭坛上（1）先去地图左上角的圣域宝箱（绿1）中获得第一个三角力量，然后到祭坛将其安放好；第二个三角力量在地图左下被锁住的圣域里（绿2），由于和守卫正面冲突难度较大，我们可以先将左下角的拉杆（2）拉出，然后进入开启的门中在骑士经过时踩下机关（3或4）即可使他掉入陷阱之中，捡起骑士身上掉下的钥匙打开左下角的门后安心搬运第二块和第三块三角力量（绿3）。下楼获得“西北の海图”，从传送点直接返回神殿的入口处。

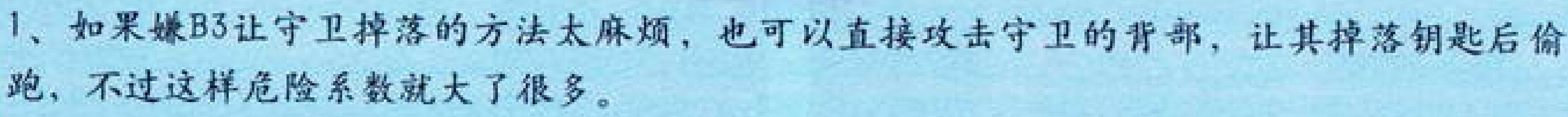


回到港口把海图拿给船长看，将海图上的污渍吹去（当然还是用麦克风啦）发现海图上风之岛的纹章。由于去西北海域的海路上有大量的礁石挡路，所以林克现在还无法到达那里。乘船来到メルカ岛左下方的大炮岛，和武器店的店员对话后，他帮你打开了岛左边的栏杆。一路上挡路的石头需要用爆弹将它们炸碎才能通过，有一个石块的位置离爆弹较远，需要算好时间与距离。绕了一个大



圈后在码头房间的另一侧找到了锻造师，花50Z从他手买到大炮，乘船来到西南海图左右连接的海域使用大炮轰掉拦路的礁石后突然发现了幽灵船，一路一直追到西北海域，却因为雾太大而迷失了方向。没有办法的林克只有先回到西南海域的モルデ岛看看能不能找到突破浓雾的线索。





小提示

1、如果嫌B3让守卫掉落的方法太麻烦，也可以直接攻击守卫的背部，让其掉落钥匙后偷跑，不过这样危险系数就大了很多。

2、重新回到メルカ岛后，岛上的造船厂开张了，想改造船的玩家们现在就可以下手了。屋内的宝箱里也有一个船零件。

3、发生北海原幽灵船事件之后，航海时周围会随机出现一种紫色的铃铛怪，这种铃铛怪用炮猛击中后就会掉落1枚卢比，当伤害累计到一定程度后，怪物还会分裂成两个，让所获得的金钱呈几何增长，且只要不掉入海中就可以无限轰击。利用这个设定，在无聊的航海途中顺便赚点钱也是不错的（就是有点手酸，呵呵）。

モルデ岛

从村民的口中得知村中有人曾经成功的穿越过那些浓雾到达风之岛，在洞口旁的房间内(1)与一位青年对话，原来穿越过浓雾的人正是他的父亲，并将方法藏在了村子的密室当中。进入山洞跳过一连串的平台(小心蝙蝠的干扰)，手持盾牌的人鱼会防御住所有的正面攻击，必须等待他攻击的空隙猛攻其后背才可以打败他，另一种比较省时的方法就是直接使用回旋镖攻击他的后背使其产生硬直，再对其后背进行攻击。使用爆弹炸开有裂缝的墙壁，进入密室从宝箱中得到铁锹并在桌子上的书中发现需要寻找4块石坂的提示。找到岛屿上四处写有航海日志的石碑，将它们分别在地图上作出记号（绿1、2、3、4），然后将对角线上的两个石碑相连，在两条直线的交汇处的椰子树下（5）使用铁锹即可挖出一个洞穴，跳下洞穴对着墙上航海图在地图上标记出正确的线路（西北海图用红色标出的线路），房间外有纹章标记的门现在还不能进入。返回港口与船长对话再次向风之岛进发。

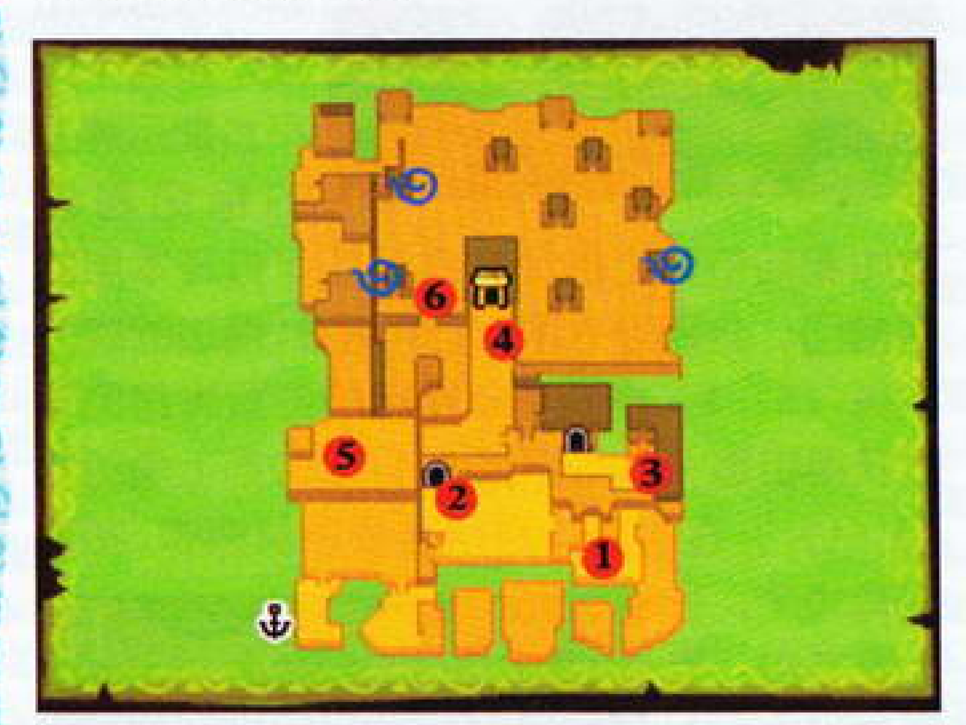






风の岛

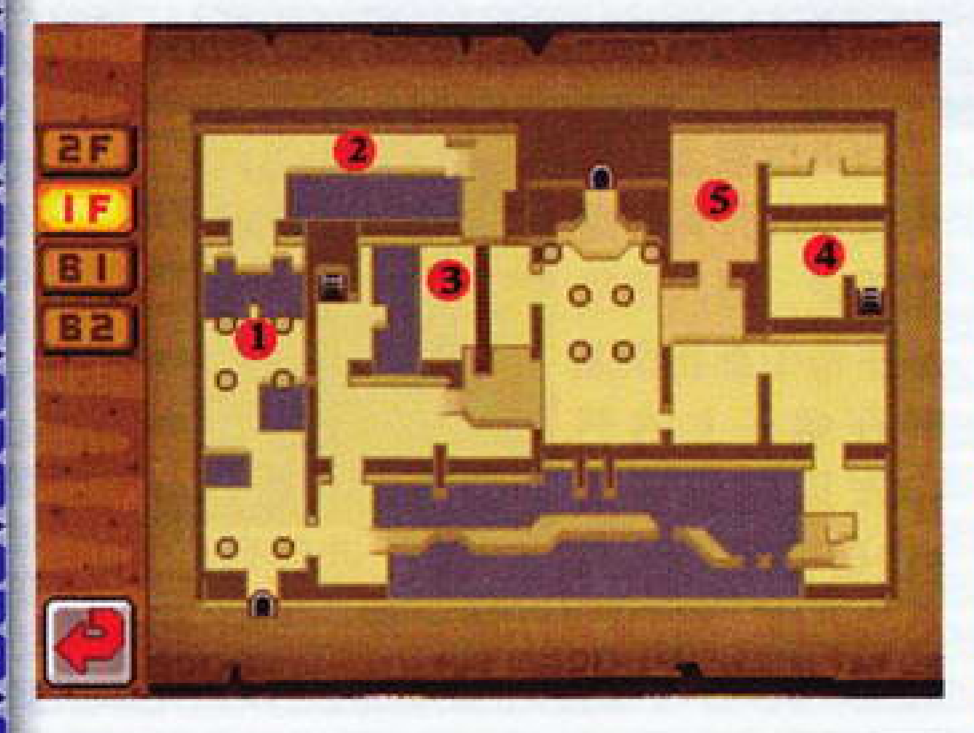
按照绘制的路线图航行终于穿过了浓雾（否则会自动回到刚进入西北海图的位置）。由于有浓雾的海面上视线非常恶劣，能见度很低，所以一定要小心突然出现在眼前的炸药桶与怪物。快到达风之岛时，海面周围的龙卷风也可以用炮弹炸掉。



风之岛上不时会有狂风吹过，要在风的间隙中一路小心地跳跃前进。中途墙上的裂缝处用爆弹花可以炸出一间密室，进入后在墙上发现一副航海路线图，指示着一个岛屿的位置。洞穴上方间隙较宽的平台（1）需要借助顺风的力量才可以跳过去。土地上有裂纹的地方都可以使用铁锹挖出不少好东西，从地图上左侧的洞穴（1）出去后即可来到岛屿右侧洞口外。利用地上风穴中喷出的风柱（3）可以将林克带到高处的平台。在神殿门口（4）的藏宝图上得到提示后，通过一片有着许多风穴的区域（5）。挖开被土覆盖的风穴可以形成风柱，当然也可以使用铁锹将风穴盖住使风柱消失。利用这点一路来到地图左上角的另一个提示牌前按照提示在地图上标出需要吹动的三个风





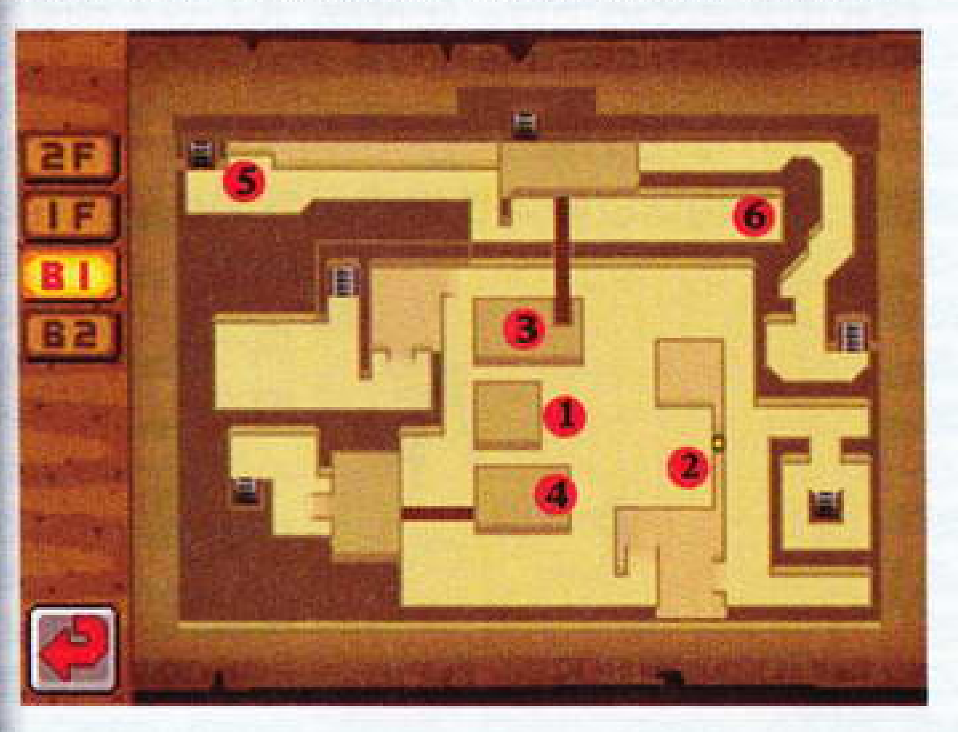


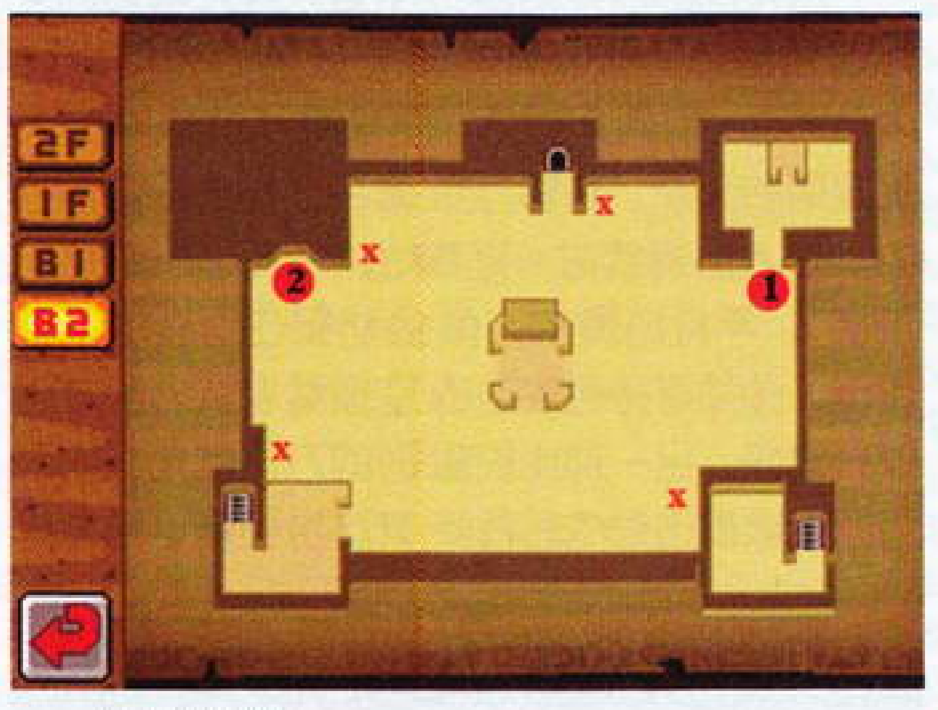


车的位置。下一步就是将三个风车转动起来了（你猜对了，就是用嘴吹）。风车附近地面下的沙虫非常讨厌，他们会从地面下方钻出并袭击林克，万一被抓到就要快速划动触控笔来挣脱。不过沙虫们的智商明显不高，在地面上扔个炸弹后，它们也会乖乖吃下去。将指定的三座风车（风纹章标出的位置）全部转动起来后风之神殿前的强风就会消失。从另一扇门（6）抄近路返回，进入风之神殿。



进入1F后一路到达（1）位置，将爆弹扔到对面平台有纹章的地面，爆炸后石桥升起。用石头挡住一边的通风口后，击打晶球（2）将其关闭。一路来前进，将（3）处的吹气机关按照地板上的提示推到平台边缘，然后利用强风跳到对面即可到达B1。路上的两个机关可以打开原本挡路的石门，







B1中的第一个房间就需要对付三个伪装成岩石的敌人，地图上可以清楚的看到他们的位置，用爆弹将它们身上的岩石炸碎后，就和普通敌人没有什么区别了。踩下地图中部的机关（1）打开前方的大门，将石块堵住第二个风穴（2，也就是有黄色石头提示的位置），再利用下方的风口即可通过此处。



B2又见沙虫，即使用爆弹全部消灭后，依然会有新的沙虫刷出来。按照中央平台提示牌上的标记将迷宫中相应位置上的风穴挖开即可打开本层的两扇门，分别进入两扇门中将B1两边的吹气机关（3、4）推到纹章提示的位置转动风车后获得钥匙（1）。用钥匙打开B2右上角的房门（1），在宝箱中获得重要道具爆弹，初期只有10个，一定要节约。用爆弹将本层左上角的墙炸开（2），房间内的机关需要将爆弹扔在风



柱上引爆其他的爆弹才可以通过。来到B1，在风穴位置（5）投掷一个炸弹后在限定时间内通过石门，通道尽头有黑白瓷砖提示的地方可以用炸弹炸出通路（6）。回到1F，在墙壁中央位置（4）放置炸弹也会有通路出现，最后在图（5）位置的两个纹章地板上分别投掷一个炸弹即可在宝箱中得到BOSS的钥匙。

BOSS战 龙卷魔空鱼

这个大章鱼需要用到双屏来战斗，大部分时间BOSS都漂浮在上屏，我们可以通过地上的影子来判断他所处的位置。章鱼的攻击手段只有两种，一种是发射许多个贴在地面的风柱，看准风柱的移动方向即可轻松回避；另一种攻击方式是从天上向林克发动俯冲攻击，由于BOSS的速度比较慢，此招也不难回避，注意不要站在场地的边缘即可。地面上的三个风孔会间断地喷出风柱，当BOSS移动到风柱下方时是最佳的攻击时间，此时将爆弹或爆弹扔在风柱上可以将BOSS从天空炸到地面，抓住机会上前狂攻即可。推荐两下锁定斩后，使用4连回旋斩，运气好的话只要2～3次就可以超渡BOSS的亡魂了。



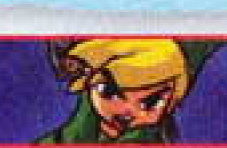
小提示

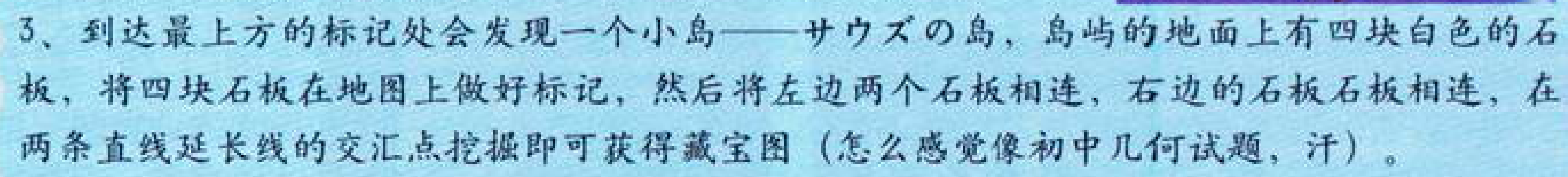
1、在西北海域的ボヌン岛小屋内和渔翁对话得到人鱼的消息，出屋会在岛边的水中看到人鱼出现。使用回旋镖将其砸晕，回到屋子与渔翁对话后去码头与茱茵巴克对话，最后返回小屋可以看到人鱼已经在水池里了（这段剧情的大概意思是人鱼因为喜欢渔翁所以自愿留在了他家里，汗），渔翁为了感谢林克送给他一根钓竿。

2、名も无き岛需要自己将地图画出，画出地图后你会发现岛屿的形状像是一个正在喷水的鲸鱼，而岛屿中央的石碑的提示是“お・し・お・ひ・れ・め”（尾巴、水柱、鱼鳍、眼睛），按照这个顺序击打岛屿上右上→左上→中部→左中的石碑，进入岛屿中央的洞穴可以获得道具“カエルのラシン盘”。

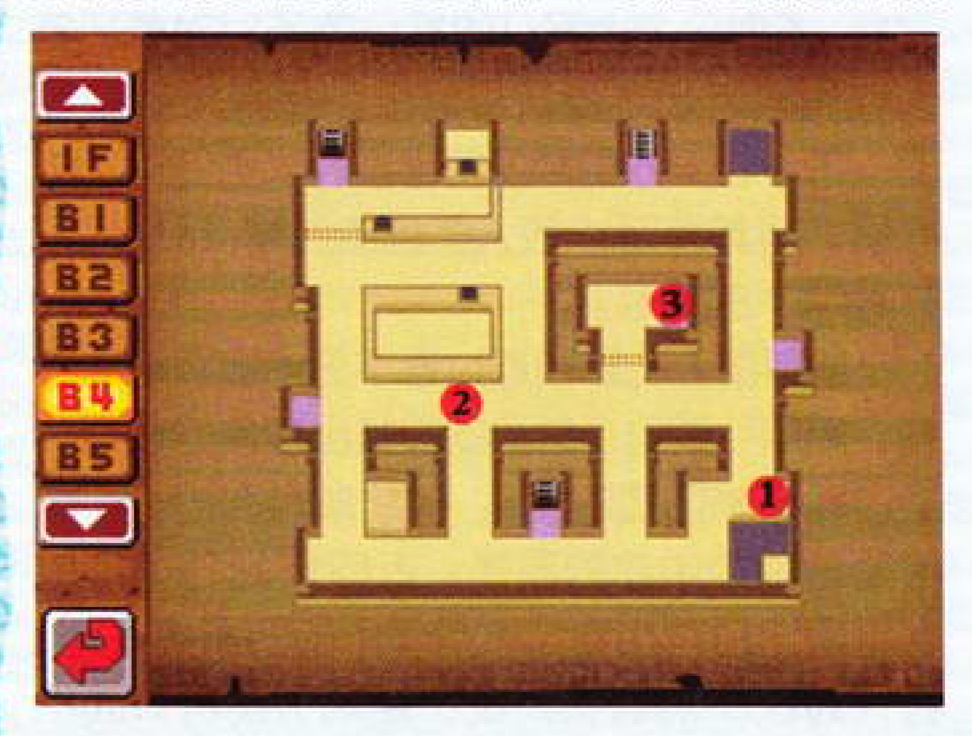
3、到达最上方的标记处会发现一个小岛——サウズの岛，岛屿的地面上有四块白色的石板，将四块石板在地图上做好标记，然后将左边两个石板相连，右边的石板石板相连，在两条直线延长线的交汇点挖掘即可获得藏宝图（怎么感觉像初中几何试题，汗）。

4、在风之岛洞穴（2）中将所有敌人消灭可以得到一张藏宝图。

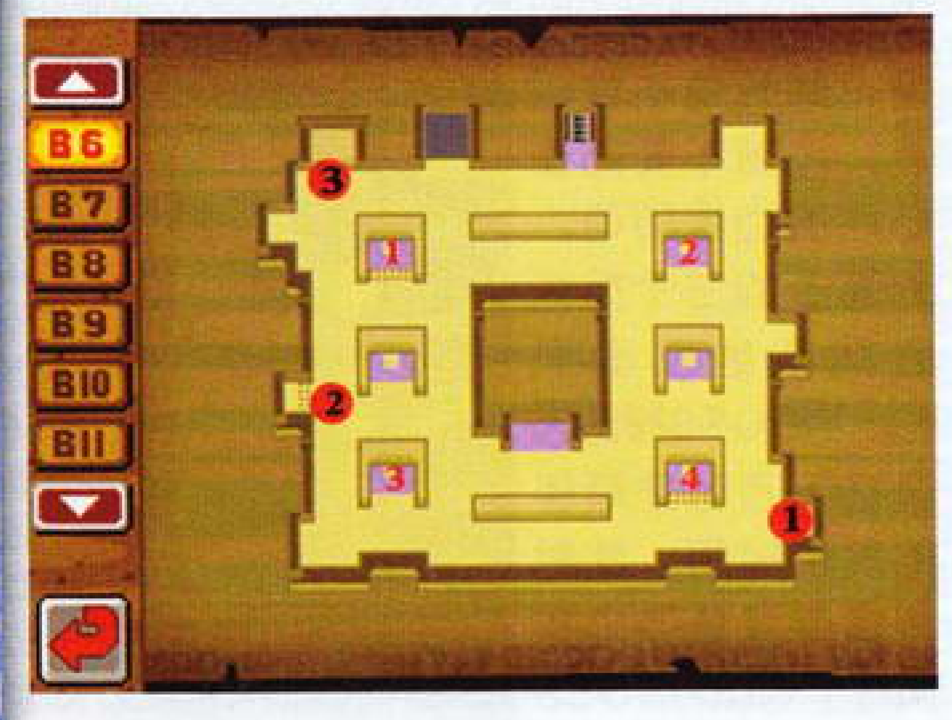




回到海王神殿利用新获得的精灵的能力将下层的大门打开来到B4（利用爆弹炸开墙壁或石头可以节约不少时间），此层出现了新敌人，它们发现目标后会缠着林克并呼叫守卫，被缠住的林克行动会变得非常缓慢，如果不小心被发现要立刻躲到最近的圣域内。首先走到右下角用回旋镖击打晶球（1），使前方的强风消失，然后再使用回旋镖将下方的探知器击昏，来到左侧将墙壁（2）炸碎后击打里面的晶球使藏有钥匙房间（3）的铁刺消失。



下楼来到B5，本层中中没有守卫，也没有可以藏身的圣域，每进两个大房间后都要强制进行一场战斗，将敌人全部消灭才可能通过房间，与敌人战斗时多注意剩余时间，此层有三个补充时间的黄色罐子，门口还有一个红色的血药，不要遗漏了。



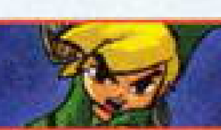


的石板，它会召唤出2个守卫），在地图中部下侧的门前(4)按照“1→2→3→4→1”的顺序将门上的四个顶点相连即可画出一个沙漏的形状打开大门。在门内获得“勇气の纹章”的航海图，调出西南海域的海图后将NDS的盖子合上即可在海图上标记出勇气纹章的位置。

B6左右两侧各分布着三个圣域，每个圣域内都有一块石板，首先打开（1、2）两个机关，然后在将（3）处的风穴挖开，并用炸弹将石块炸碎后打亮最后一个晶球。按照提示给四个角上的石板标上序号（不要调查左侧中部的石板，它会召唤出2个守卫），在地图中部下侧的门前(4)按照“1→2→3→4→1”的顺序将门上的四个顶点相连即可画出一个沙漏的形状打开大门。

从神殿返回村子调查邮箱会收到大炮岛的来信，乘船去大炮岛即可花钱为船装备上“サルベージアーム”（需要对着大炮师父大声喊叫才能购买，声音越大费用越低，最低费用为200。至于喊什么就随你的便了），从此之后就可以在海上打捞宝藏了。

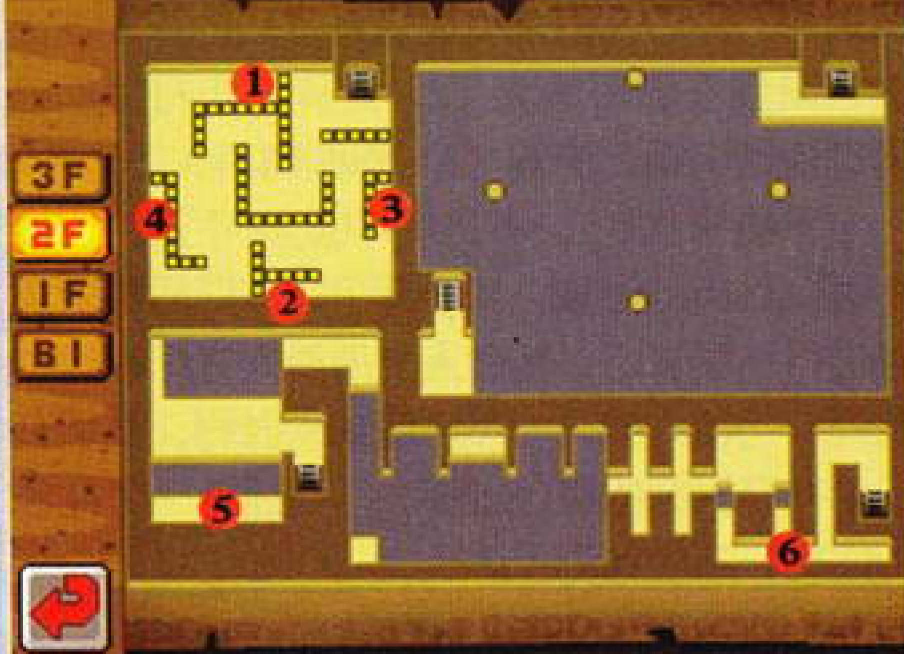
モルデ岛



在勇气纹章标记的位置打捞获得“太阳のカギ”，拿着钥匙再次返回モルデ岛。在快抵达岛屿的海路上会出现一个海怪拦路，每当我们的船移动之后他就会露出眼睛来观察船的位置，此时攻击它的眼睛，反复5次即可。它吐出的绿色粘液可以用大炮击碎，有时还能补充船的耐久度。

抵达モルデ岛后，再次挖出椰子树下方的洞口，使用太阳钥匙将门打开。神殿的附近有三座石像，将它们的光束都照射在神殿的大门上才可以将门开启，第一座石像需要站在对面使用回旋镖击打它，第三座石像需要将两个人鱼守卫打倒才会出现。





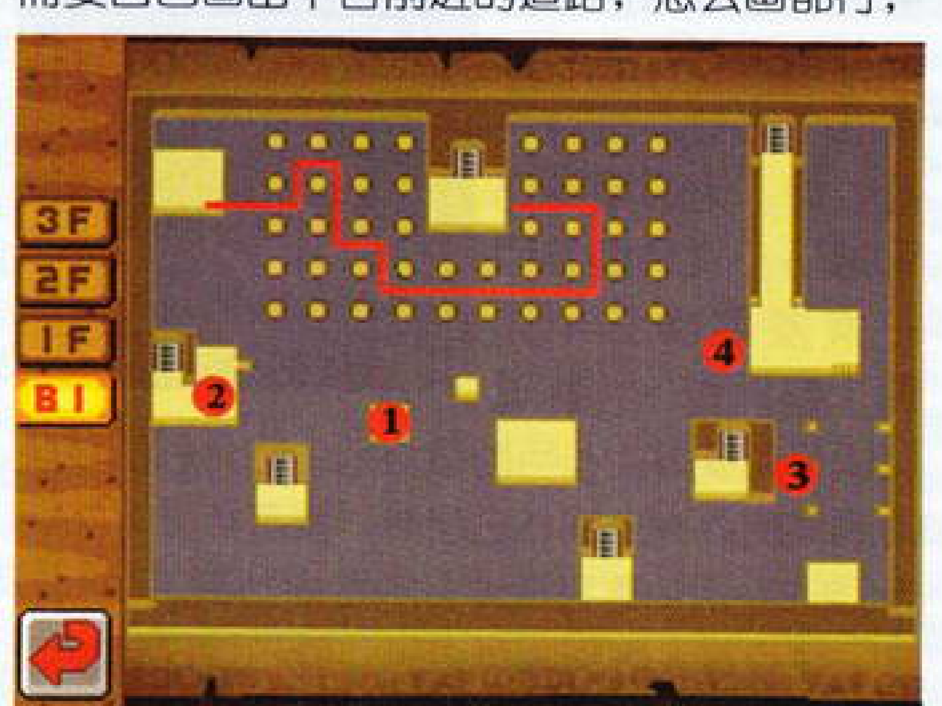
勇气神殿1F的左侧暂时不能通过。躲过滚动的铁刺后拿到钥匙(1)，打开上方的门（2）后在房间内遇到两只巨大的蜈蚣，只有攻击它们的尾部才能造成伤害。顺着楼梯来到B1，跳上移动的平台从另一侧返回1F，中途记得使用回旋镖击打上方的晶球（1）。



用炸弹炸开（2）位置颜色不同的墙壁，记录下房间内关于B1隐藏道路的提示。在（3）遇到一个大耳朵的黄色兔子时对着话筒大喊再攻击它才能获得钥匙。回到2F，按照上→下→右→左的顺序拉出拉杆获得四角形的水晶，将其搬回1F放入蓝色的凹槽（4）上打开通向B1的通道。

按照图上的路线通过看不见的道路得到弓箭，使用弓箭射击旁边的眼睛出现新的通道。通过通道将门边的箭头（2）指向右边，使用弓箭后射中中部的晶球。返回1F把四角形的水晶取出后再放到左下方蓝色的凹槽内（5）打开通往2F的通路。在2F使用弓箭将对面平

台上（5）的敌人全部消灭后出现道路继续前行，在（6）位置挡路的石头用炸弹炸掉后迅速推动上方的石块躲进凹槽内以免受到伤害。从1F下到B1的下方，站在移动平台上使用回旋镖将左右两侧的6个灯台（3）全部点燃后跳上右上方的平台。将箭头（4）对准左侧发射弓箭降下红色的石柱（对准上方发射弓箭还可以获得一个宝箱）。上到1F后，拐角处会突然出现一个大耳兔，击败他获得钥匙。2F中需要自己画出平台前进的道路，怎么画都行，



不过要能够按照特定的顺序射击场景中的四只眼睛。眼睛射击的顺序是随机的，需要一个个地尝试，路线也不必一笔画出，中途可以进行更改。

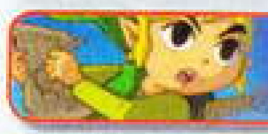


BOSS战 甲壳巨大虫

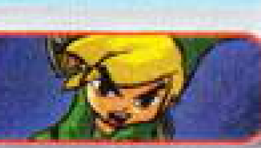
BOSS是一个巨大的隐身寄居蟹，我们无法在地图上直接看到它的位置，不过上屏是寄居蟹的视野，我们可以通过上屏幕来判断BOSS所处的位置。当林克出现在寄居蟹的视野时，立刻使用弓箭朝着寄居蟹的方向射击，就可以消除它的隐身状态了。使用剑将现身后寄居蟹甲壳上的蓝色蘑菇全部打掉即可破坏它的甲壳。没有了甲壳的寄居蟹就非常好对付了，它会防御林克的正面攻击，利用BOSS防御时的硬直时间绕到它的尾部狂攻，用不了几个回合即可结束战斗。BOSS身旁的几只小螃蟹威胁不大，完全可以无视它们全力对付寄居蟹。

小提示

1、勇气迷宫1F的有一个封闭的房间（6）可以使用炸弹炸出一条通路来。
2、勇气迷宫BOSS战前的3F楼梯后有一个隐藏的房间可以进入。



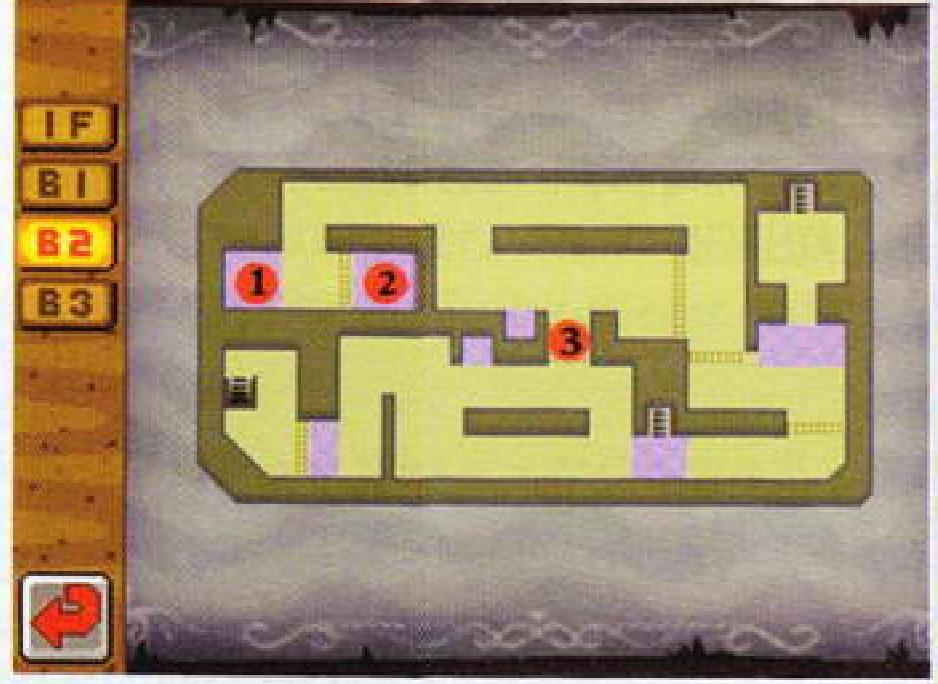
幽灵船



从港口出发后遭遇女海盗的袭击，战胜后乘船来到西北海图的浓雾海域，这部分的航行需要玩家亲自控制，靠着精灵们的引路终于发现了浓雾中的幽灵船（精灵中闪耀的方向为幽灵船的方位）。

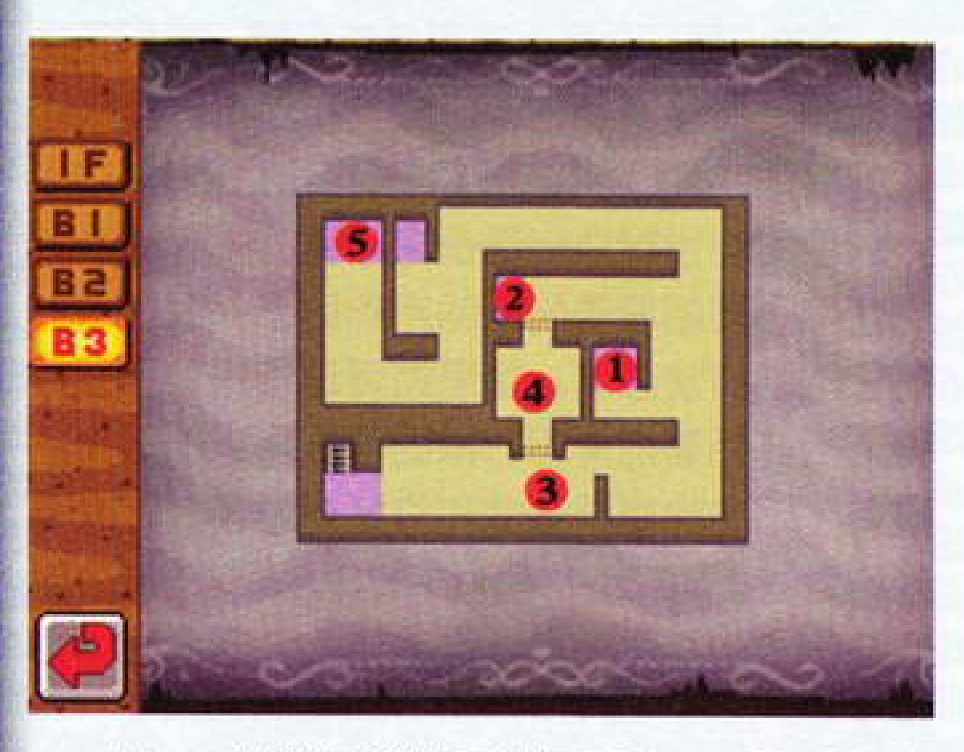
进入幽灵船船舱，在左侧房间（1）内需要消灭三只会隐身的敌人，抓住它们发动攻击的一瞬间才能进行有效地攻击。在尽头





（2）救出一名女孩，并接受她的委托去救她的三个姐妹。利用回旋镖击打上方铁桶围绕着的晶球（3、4）解除地上的针刺，绕道右上角的房间击打门口的晶球，救出蓝衣女孩。如果女孩受到惊吓或与林克的距离过远时她们会停止前进，只有再次返回与她对话（或对着麦克风喊一嗓子）才可以使其继续前进。带着她返回红衣女孩的房间。中途需要将三角形的水晶

放进凹槽之内（5）熄灭火焰。B2中会出现一种叫做地狱亡者的敌人，不但攻击力高，而且任何攻击不能对它造成伤害，不过躲在圣域内同样可以躲避他的视线。在左侧上方的房间内发现黄衣女孩，拿到圆形水晶（3）后将女孩送回B1。不要去碰她右侧圣域内（2）靠左边的宝箱，里面是受诅咒的10卢比，且有新的地狱亡者出现。



从B2左侧的楼梯可以下到B3，最后一位女孩藏在B3左上方房间内那个晃动的铁桶之中，先来到晶球（1）位置打开机关，然后再到中央石板（2）位置得知消拉杆拉动的顺序是“4→1→5→2→3”（从左向右）。回到（3）把5个拉杆拉下，清理地图中部的油桶（4）后发现地面上的机关。救出最后一个女孩后得到用弓射地狱亡者的背部能让他暂时晕阙一段时间的提示，救出四姐妹（5）后发生BOSS战。



BOSS战 地狱四姐妹

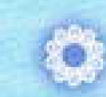
本场BOSS战四姐妹一直飞在空中，她们中会有一人员责向地面发射“地狱の排球”，其他人则会发射不间断的光线攻击，由于射程有限，所以站在场地的最下方就不会被光线击中。挥动剑可以将地狱排球反射回去，但是要注意比普通排球略大一些的排球不能反击，因为此种排球受到攻击后会分散成四个光球。依次将红、绿、紫三姐妹消灭掉后，黄色蝙蝠会一次发射出三个排球，但只有一个排球可以正常反弹。多与她僵持几个回合后即可获得战斗的胜利。战斗后获得“幽灵のカギ”，返回B2使用钥匙打开幽灵门发生剧情。



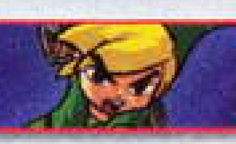
林克等人赶到幽灵船时，塞尔达已经被吸走了神圣之力变成了石头。正当林克不知所措的时候，希望老爷爷也来到了幽灵船上。原来他正是海王，数年前有一个可怕的妖怪——贝兰姆出现在这个世界上。由于它能吸收神圣之力，海王的攻击也只会作为神圣之力而被贝兰姆吸收。贝兰姆利用神圣之力创造出强力的魔物，并让它们封印了力之精灵和智慧之精灵。而勇气精灵雪拉趁机创造了自己的分身，才得以逃脱，同时也失去了记忆。海王还告知林克，塞尔达并没有死，只要打倒了贝兰姆，她就能够恢复原状。并且海王还答应莱茵巴克，只要帮忙打倒贝兰姆，就实现他的一个愿望。

小提示

1、从幽灵船返回后可以收到女海贼寄给她妹妹的信，到ボヌン岛把信交给人鱼会得到精灵之源的奖励。



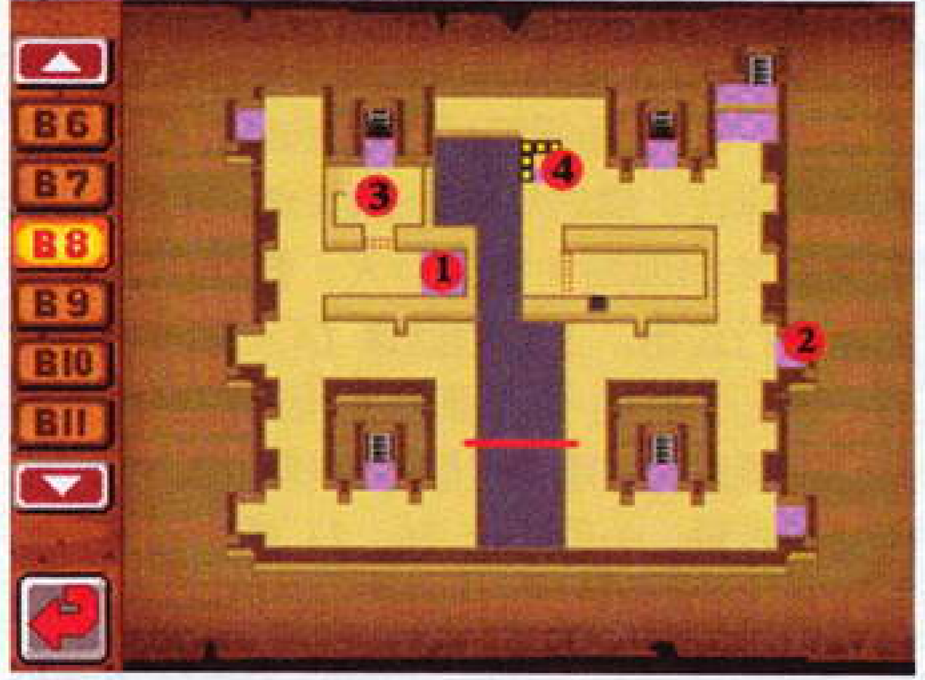
海王の神殿



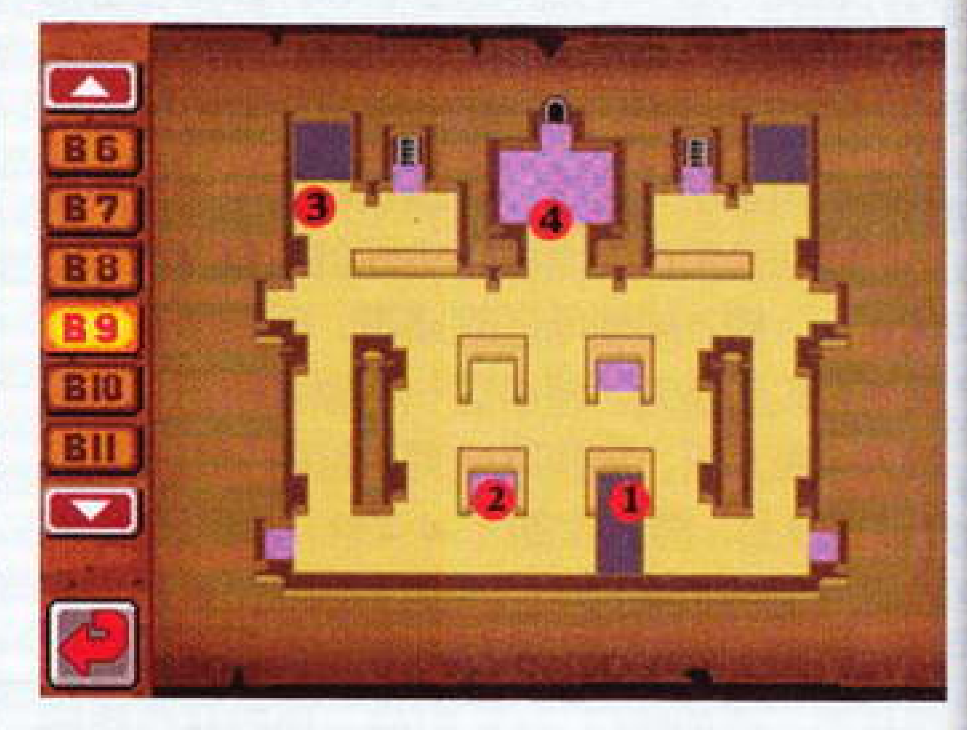
从幽灵船出来后先先王西北海域最北端的サウズの岛，进入锻治的小屋后。铁匠告诉林克想要打倒贝兰姆就必须拿到三种稀有的矿石，以制造大师剑。记下墙上三角形的形状。返回海王神殿沿着之前的道路再次下到B6，画出锻治屋墙上的三角形（需一笔画出）进入新的房间，调查房间内的骷髅出现中断点，从此处可以返回海王神殿的入口处。

走在B7深蓝色的地板上会发出响声，地图上出现的音符图标代表着声音的范围，守卫听到这些音符也是会发现林克的，走动速度越慢，声音也会越轻。从B7左下方下楼梯来到B8，观察左侧的红色骑士可以发现中央有一条透明的道路(红色粗线表示)可以通向右





侧。从右侧的楼梯返回B7。用箭从背后将右下方的守卫射晕，击打晶球（1）后在火焰没有恢复之前立刻跑上中央移动的平台（2），在上方的宝箱（3）中取得六角形水晶，将其放到B8左侧的凹槽处（1）进入上方的楼梯，走之前顺便踩一下机关（3）开启风穴。将B9的三角形水晶放到B8右侧的凹槽处（4）。这里有一个假的圣域（2），千万不要中套。B9会出现隐身的死神，但是可以在地图上看到它们的位置，将他们击倒后还可以获得30秒的时间奖励。在地图右下利用箭头命中眼睛机关（1），再看准守卫经过时踩下陷阱机关（2），将守卫消灭。把守卫掉落的方形水晶放置到左上方的凹槽处（3）后返回B8把三角形与六角形的水晶搬到B9中央上方的门前（4），最后将方形水晶安置好等到“南东の海图”。

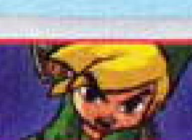


小提示

1、将海王神殿B9的死神都消灭可以得到一个宝箱。

2、B9的守卫也可以通过射击背部使其晕眩的方法得到水晶，不过对操作的要求比较高。

ゴロンの岛



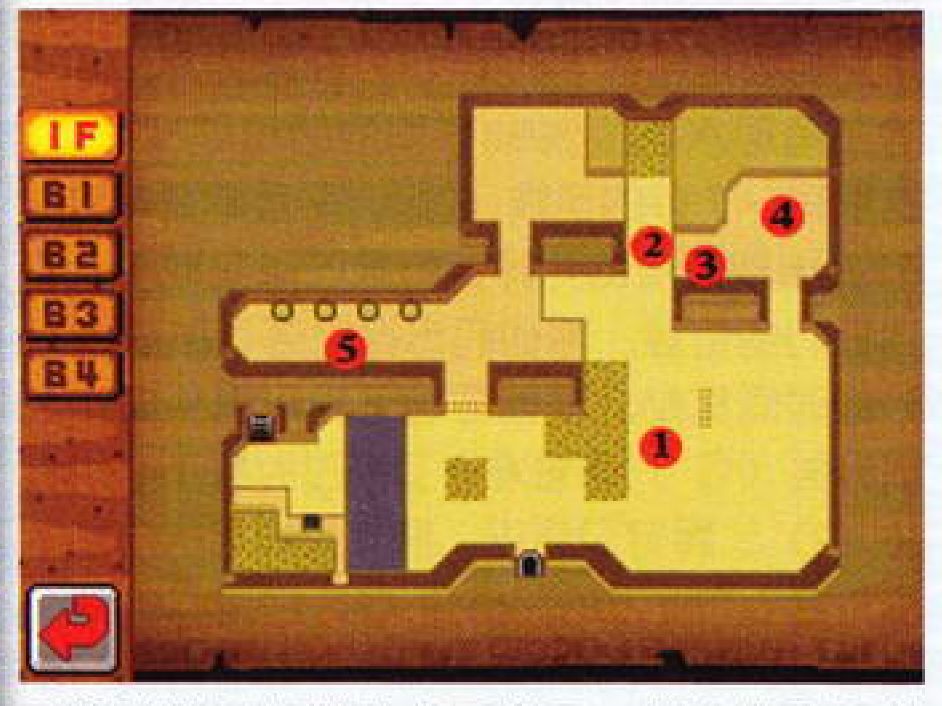
拿到海图在前往ゴロンの岛的途中遭遇一只浮在空中的巨大鲸鱼，它的弱点是身上的6个眼睛。本战的船只是不可以移动的，不过可以通过击破飞行的杂兵和BOSS发射的光球补充耐久度。将6个眼睛全部击破后即可安全到达ゴロンの岛。



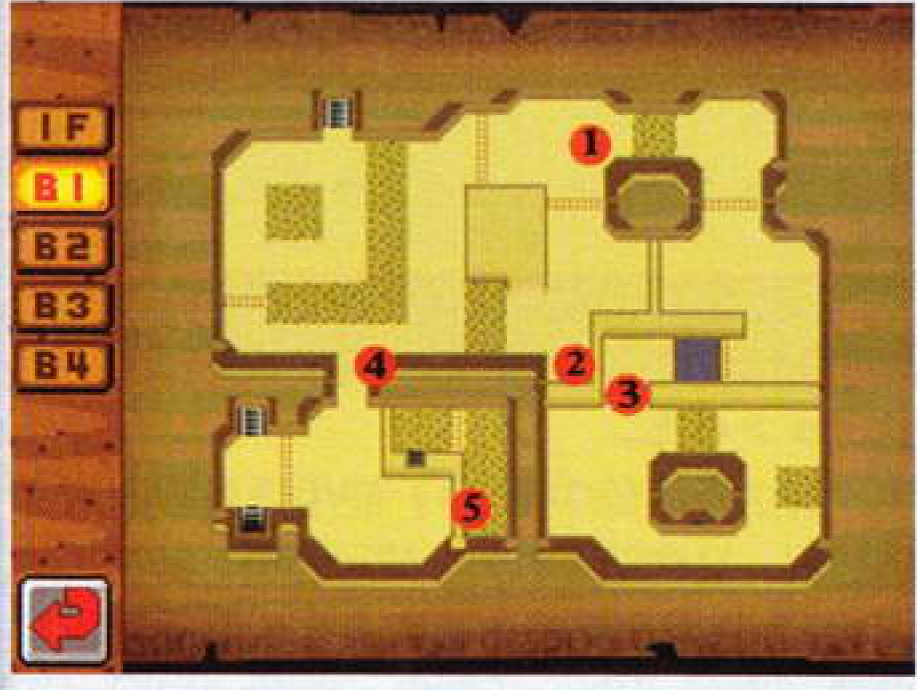
到达岛屿的中部（1）使用话筒呼叫对面的村民，让他站在机关上架起石桥。站在高台（2）上使用弓箭将对面敌人全部消灭可以获得藏宝图的奖励。与岛屿上所有的村民对话后，来到长老家（3）与长老对话。这里需要回答他的六个问题，选出的问题题目与顺序是随机的。

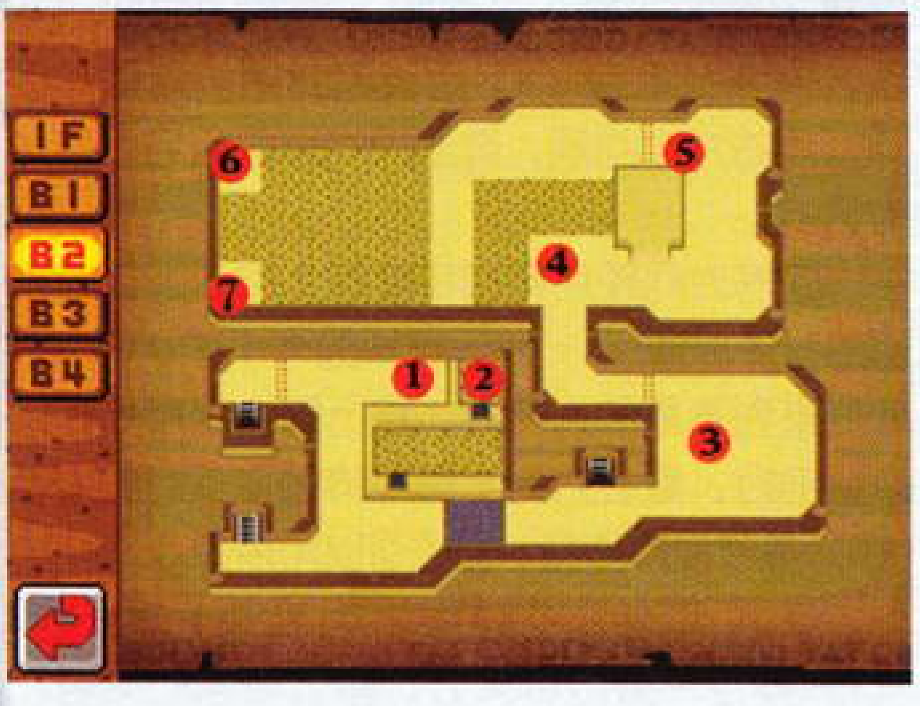
回答对问题后得到哥隆族人的认证。在左侧的村子房顶（4）找到跑掉的マイゴロン，跟着他来到神殿的入口处，路上需要用爆弹炸开墙壁前行，最上方地上有眼睛图案下方的墙壁（5）虽然没有裂缝，但也可以用爆弹炸开。

进入ゴロンの神殿后向右走，将石像（1）推至一旁的机关上，撤去地面的尖刺。



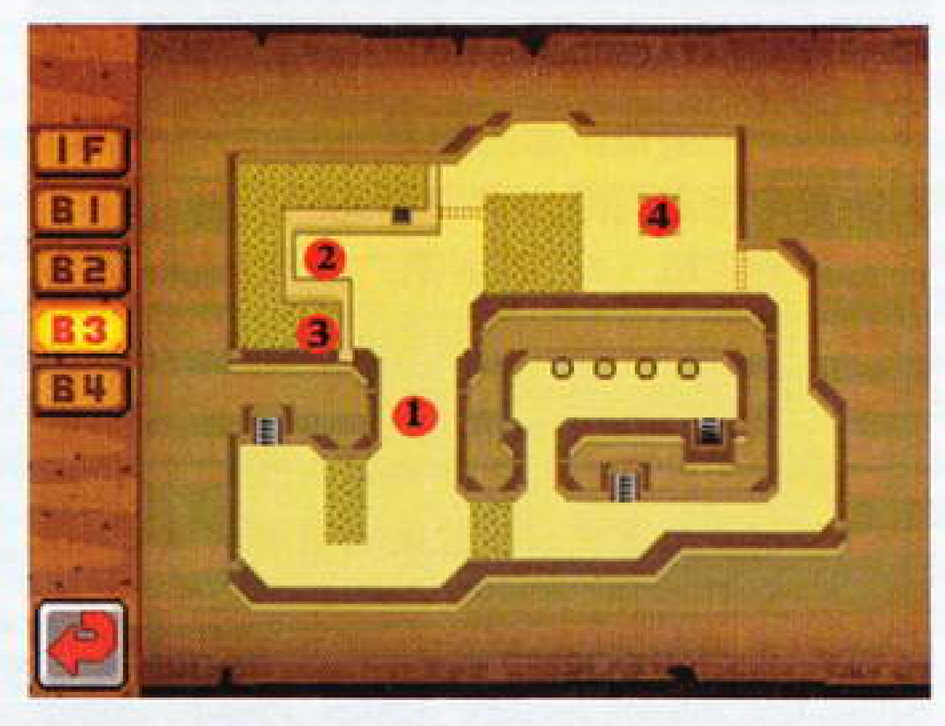
用爆弹消灭掉跳动的石像后，将它推到机关上（2）即可打开前进的道路。用同样的方法打开机关（3） 后挖开风穴（4）炸开左上方第一根与第二根柱子之间的墙壁（5）。进入B1打倒独眼怪物（1，需要使用弓箭射中他的眼睛后再攻击）之后，可以在林克与マイゴロン之间切换操作。点画面中间的头像控制マイゴロン，他不能使用任何道具，但其移动本身就带有攻击能力。将他这一侧隐藏在石头中的敌人全部消灭，切换回林克杀掉两个敌人踩在机关(2)上，再次控制マイゴロン越过平台站在另一侧的机关(3)上。在宝箱中获得遥控老鼠，使用マイゴロン将地图右下方的敌人清光后林克一侧的铁门（4）打开，换回林克使用





遥控老鼠穿过洞口炸亮晶球（5）来到B2，此时マイゴロン也会先行离开。

B2中需要同时点亮两个晶石才可将前方的尖刺撤去。比较保险的方法是先将洞口的石块搬去，然后让林克站在（1）位置，待遥控老鼠绕过两个小洞攻击晶球（2）时，立刻击打身边的另一个晶石。来到B3，途中（1）会有两个罐子飞来攻击林克。这里的机关依旧要用到遥控老鼠完成，首先击打晶球（2）使红色石柱放下，然后使用遥控老鼠攻击晶球（3），等待遥控老鼠穿过红色石柱后让林克击打晶球（2）使蓝色石柱降下以保证炸弹安全通过。（4）周围的4个机关必须将石像全部炸停后压住，然后从楼梯返回B2。（3）位置的房间会出现两个独眼巨人，推荐同时击晕后再进行攻击。上方的晶球（4）暂时不用开启，到上方针刺（5）前再使用遥控老鼠或者是回旋镖攻击才能有足够的时间通过。继续使用遥控老鼠，分别开启（6、7）两个机关，得到BOSS战的钥匙。

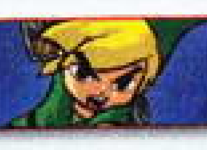


BOSS战 重机动铠龙

本场战斗分为两个阶段，第一阶段需要控制林克与マイゴロン合力才能将BOSS击败，由于前方有流沙挡路，所以林克不能够直接参与战斗，首先要控制マイゴロン从侧面连续撞击凯龙的侧面使其昏厥（大概要撞击5次左右），此时迅速切换控制林克，使用遥控老鼠钻进凯龙的嘴



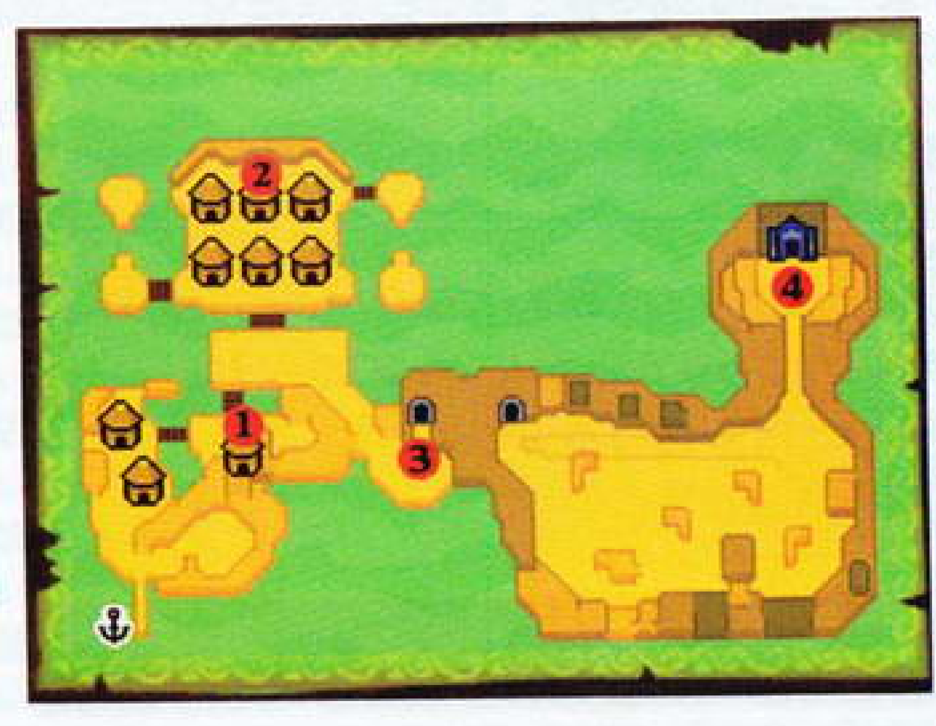
中引爆。在控制林克与マイゴロン其中一人时需要时刻注意另外一人的安全，画面中央的头像如果出现“Danger”的字样就说明另一名同伴正处于危险之中，此时要马上切换到另一位角色将危险排除后再对付BOSS，成功炸到凯龙3次之后第一阶段战斗结束。マイゴロン离开后进入第二阶段的战斗，愤怒的凯龙会不断向林克喷射火球攻击，此时只需安心回避即可，等到它张嘴吸气时立刻对着它扔出一颗炸弹，炸弹在其肚子内爆炸后它会倒在地上并露出背上的晶球，马上上前攻击晶球，如此三四个回合即可击败BOSS。



冰の岛



从神殿出来后与哥隆族族长对话，他为了感谢你退回了200卢比的税收。乘船向右上方的冰之岛进发，用炮将包围在岛屿四周的冰全部打掉才能够靠岸，在这个过程中会不停地出现飞在天空中的敌人出来干扰林克，应该优先消灭敌人后再打冰块。与村长（1）对话后来到地图上方有六个屋子的居民区。与外边的村民对话并支付100Z可以获得提示，指认出六个屋子内伪装成村民的怪物（2），然后再次找到村长汇报情况，与右侧洞口的村民（3）对话后就可以继续前往神殿了。在洞中的石板上可以了解到ユキザル族的弱点，在他们吸气时扔一颗炸弹，等到昏厥后上前攻击即可。将神殿前六个ユキザル族人全部消灭，再在神殿入口处（4）将假冒村民的ユキザル族人干掉后进入神殿，要是被冻成冰块只需快速滑动触控笔即可解冻。

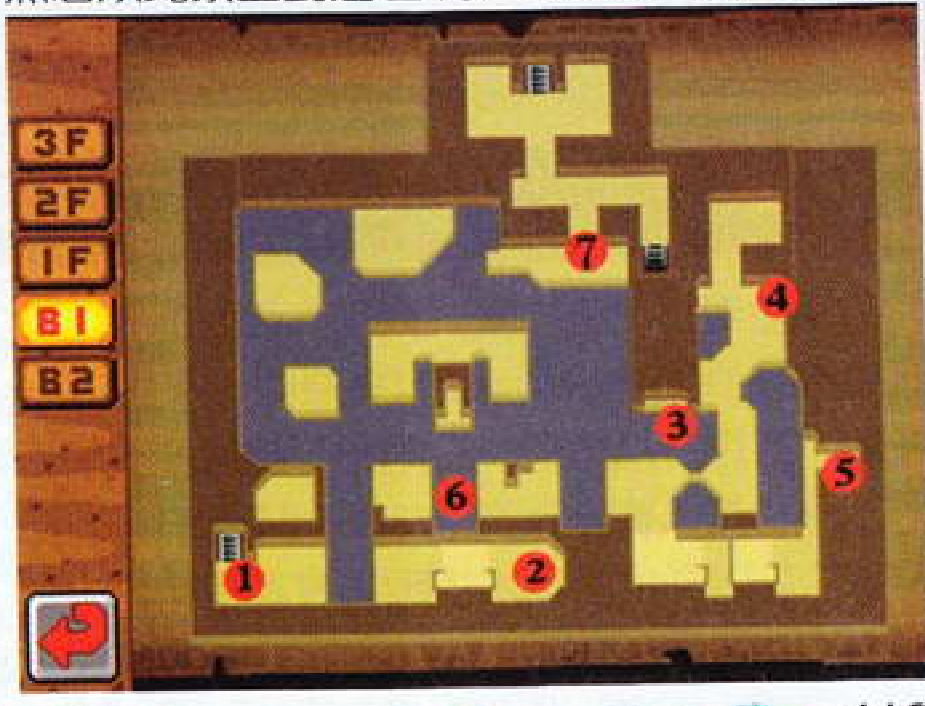


进入冰之神殿1F，首先攻击晶球使红色石柱降下，然后站在蓝色和红色石柱中间用回旋镖攻击晶球，蓝色石柱降下后继续前进。过桥踩下机关将石门打开，站在桥旁使用遥控老鼠攻击晶球，在遥控老鼠移动时迅速通过降下的蓝色石柱，爆炸后通向上层楼梯前的红色石柱降下。

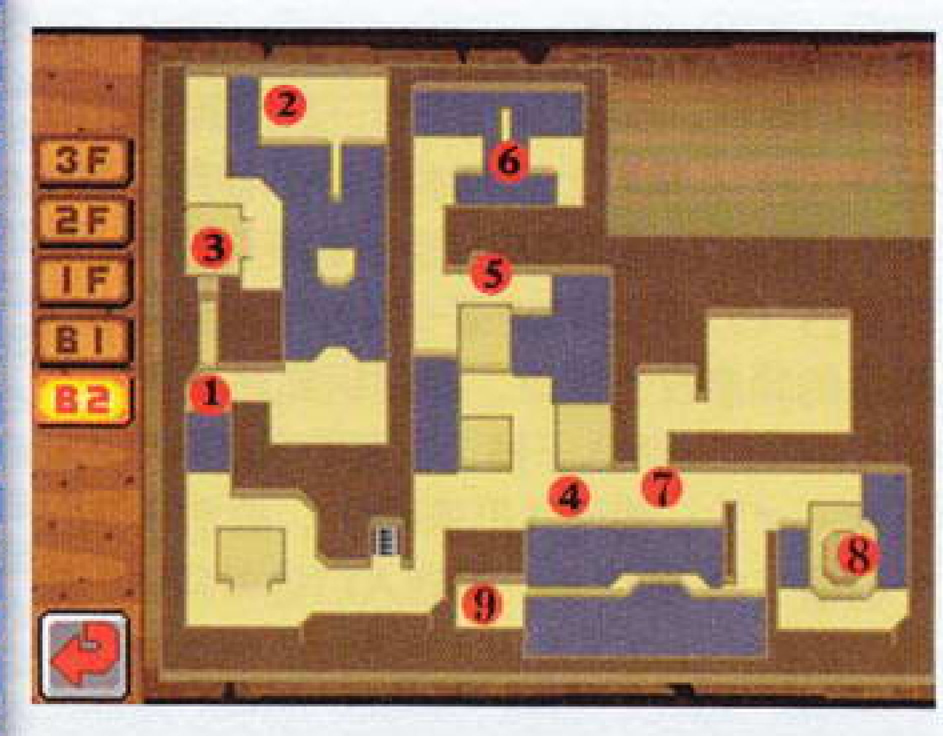
来到3F跳上下方的木桩上（1），小心雪天路滑。使用弓箭射击上方的晶球（2）消去挡路的冰柱。按照“1→4→3→2”的顺序拉动拉杆（3），来到上方的冰层（4）使用炸弹将左下方的蓝色晶球炸成红色。站在有提示石板的平台（5）使用回旋镖一次性按照绿色数字表示的顺序攻击晶球，得到钥匙后来到2F将两个ユキザル族人干掉，在宝箱中获得“カギ爪ロープ”。使用飞爪返回1F，拉动1F第二个石像（4）的舌头，来到入口处将两侧石像的舌头拉出使左下方的冰柱融化，到达B1。



先炸开左侧的裂缝（1）踩下机关，然后使用飞爪抓住出现的宝箱来到右侧的平台，绘有纹章的地板旁的墙壁（2）可以使用炸弹炸出一条通道。先使用飞爪连接右侧两根木桩，然后从绳索上到达右侧，将拉杆（3）拉下出



现宝箱，再使用飞爪将右上方石像（4）的舌头拉出（越远越好），在冰柱恢复前快速取得宝箱中的钥匙，路上压住（5）的机关可以架起一座桥。打开石像旁边的门，站在门前使用回旋镖攻击门内的晶球机关，更改红色与蓝色柱子的位置。接着向左走，利用绳索站在（6）位置利用回旋镖一次性击打4个晶球后再用弓箭射击中央的眼睛。走到左下方底部（1）将石像的舌头拉出，然后快速使用飞爪达到上方的BOSS门前（7）。



B2先往上方走，用飞爪抓住灯台(1)来到对面，连接2个木桩（2）的绳索可以将林克弹到对面。在4个晶球中间（3）使用回旋斩出现宝箱，并打开石门。前往楼梯的右侧，将2个灯台（4）连接起来弹到上方的平台，利用飞爪抓住灯台移动，最后用弓箭射中墙壁上的眼睛（5）将石门打开。在两只眼睛的房间内（6），首先站在有纹章的格子上背对着眼睛然后利用绳子反射使用弓箭击中两个眼睛出现装有钥匙的宝箱。打开锁着的门（7）将房间内的敌人全灭后下方的石门打开。右下角的高台需要站在木桩上使用飞爪才能一步一步地到达机关所在的平台（8），通过冰桥踩下机关（9）即可获得本层宝箱内的BOSS钥匙。

BOSS战 冰炎双头龙

本场战斗同样分为两个阶段，第一阶段冰炎两个龙头会向林克发射冰球与火球攻击，使用飞爪连接对角的两根木桩可以将它们的攻击反弹回去，将冰球反弹给火属性或火球反弹给冰属性的龙头才可以对BOSS造成伤害，龙头在攻击前有很长时间的准备动作，要提前做好判断拉好绳索。拉好绳索后要及时退到屏幕的最下方，以免在BOSS破坏绳索时撞到林克。在受到两次攻击后BOSS会沉入水中掀起水浪，看到水龙潜入水中后要立刻跳到木桩上，这样才不会被水浪冲到，漂浮在水面的冰块可以用剑打碎。如此两个回合后BOSS会将前排的木桩破坏，它们的攻击方式也改为用嘴咬，站在屏幕的最下方依然不会被攻击到，等待龙头将舌头伸出来时，使用飞爪将舌头与木桩相连就可以将BOSS撞晕。分别将两个龙头消灭后战斗结束。

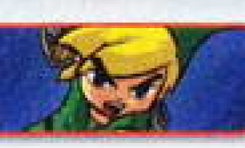




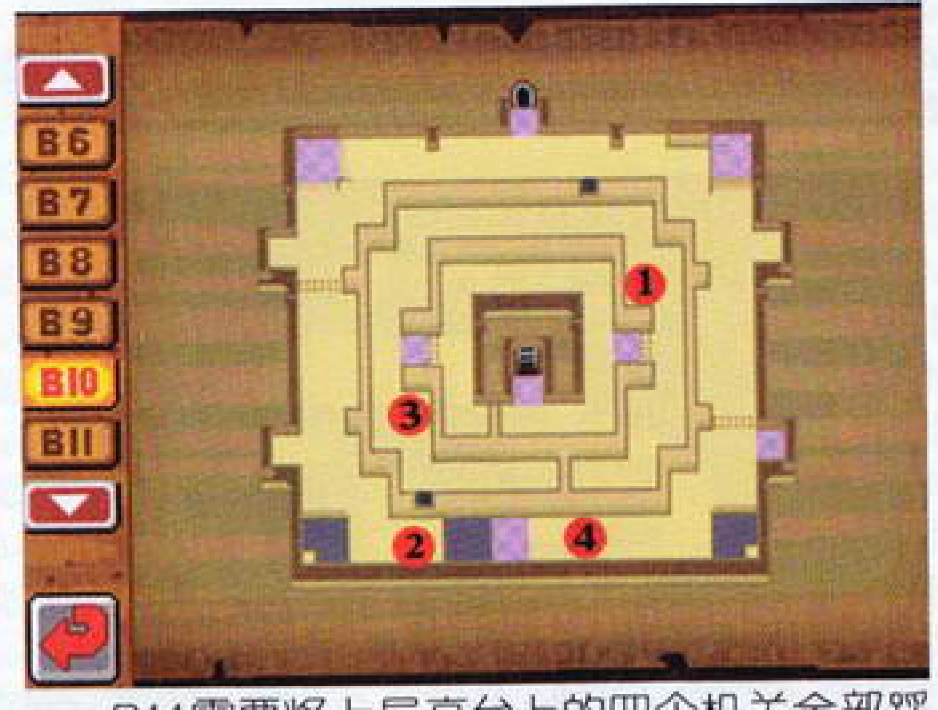
小提示

1、冰之岛的居民区每一个石碑下面都可以挖到卢比，其中有几个还是100z和200z的超大卢比。
2、冰之岛村长加的木牌前面也藏有100卢比，估计这个种族都有在家门口藏钱的习惯。
3、从神殿出来后利用抓钩和柱子到达两边的高台上，可以得到不少好东西。
4、戴面具的蜘蛛敌人可以用飞爪将其面具抓落后再进行攻击。

海王の神殿



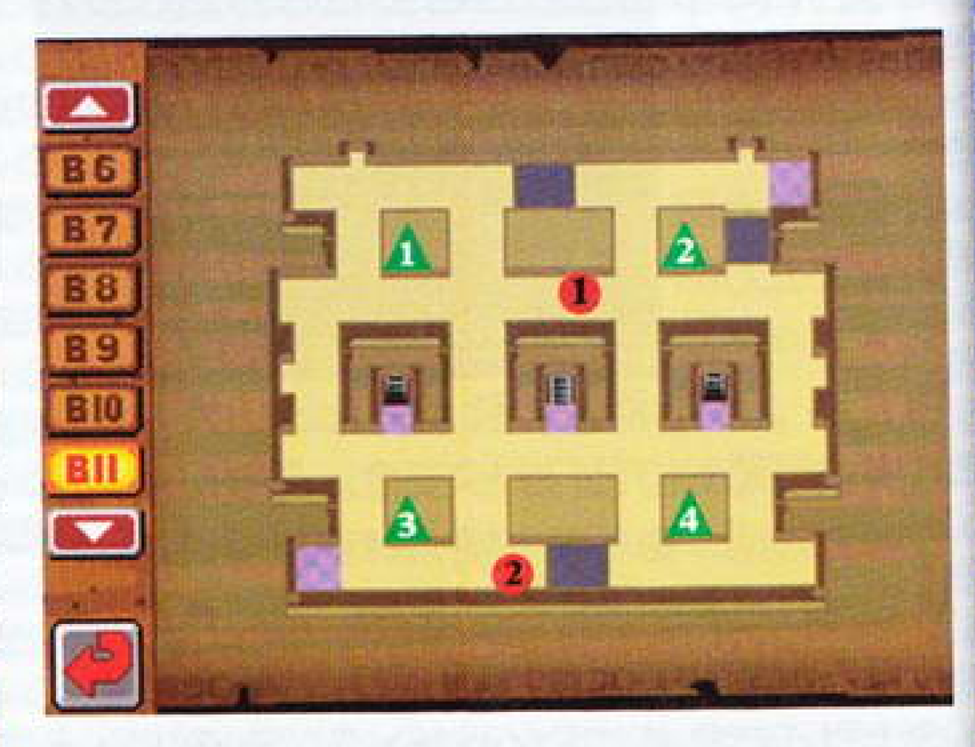
乘船返回海王神殿，利用入口处的黄色传送点直接回到神殿第6层的夹层中。来到B8，按照“方形→六角形→三角形”的顺序安放三颗水晶，进入房间后再出去即可来到B10。站在入口处的紫色区域内使用遥控老鼠钻过小洞攻击中央右侧的晶球(1)，左侧的突刺消失后再把石头推下压死左侧的骑士获得钥匙.使用遥控老鼠穿过左下方的小洞（2）攻击中央左侧的晶球（3）。用飞爪来到右上角放置石头的平台，在守卫路过时同样将石头推下。然后在最下方有特殊标记的墙边（4）放置炸弹，绕到最中央的楼梯打开石门进入B11。

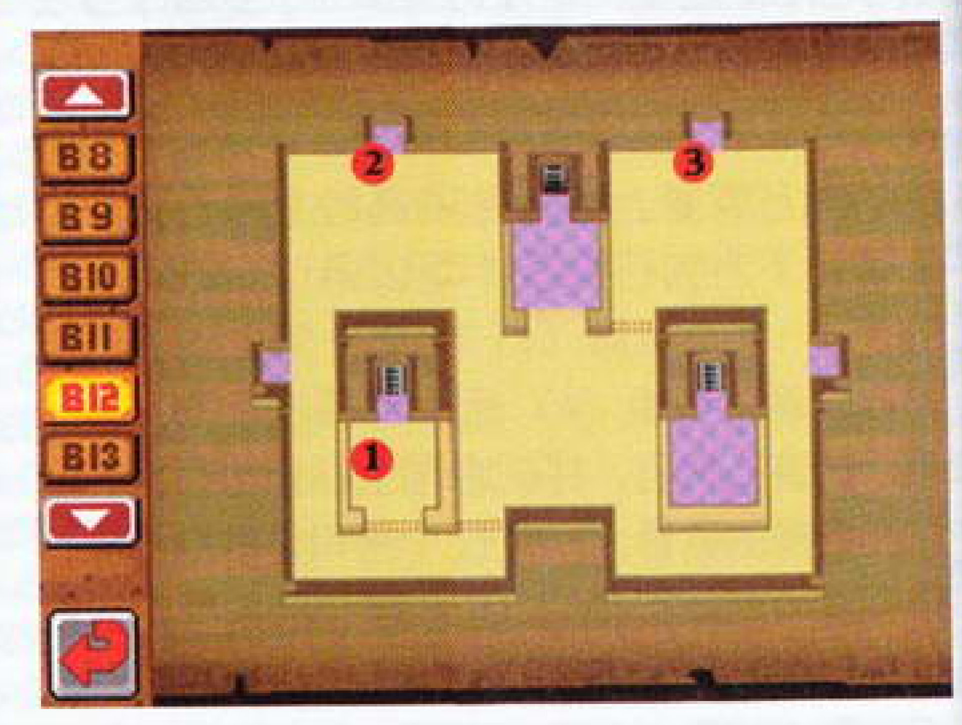


B11需要将上层高台上的四个机关全部踩下后才可以通过。首利用先将地图左上角与右上角的拉杆全部拉下，用铁锹挖开风穴（1、2）利用气流跳到上层，分别踩下4个机关即可开启大门。如果之前不拉机关的话也可以通过飞爪抓住石板直接飞过去。

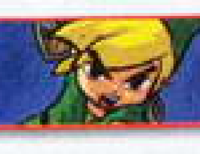


来到B12后首先拉动一边的拉杆（1），收起挡路的针刺。将三块三角形水晶放置到平台上的凹槽中才可以打开通往下层的石门，站在入口处发出一些声响将守卫引过来后站在紫色区域使用弓箭射击他的背部即可迅速偷到第一块水晶，剩下的两块水晶分别在左上角与右上角的宝箱中（2、3），进入B13即可获得“北东の海图”。





死者の岛



来到东北的海域发现前方的岛屿前被一个龙卷风挡住，现在只能先去上方的死者之岛调查。进入岛屿右上方的金字塔内，在石板上得到“西に13，北へ7”的提示。站在岛屿右下方的惟一的一颗树下，向西走13步再向北走7步（以地上的格子为参考）使用铁锹挖出一个洞穴，跳下去后将有裂纹的墙壁炸开在里面的石板上得到“王の目より　西に向い”的提示，躲过滚石来到洞外，使用弓箭射击对面高台上的晶球打开墓地的石门。进入墓地调查六贤者的墓碑得到提示，再次进入金字塔按照墓碑上的提示以“北→东→东→北→北”的顺序来到金字塔的内部，走出金字塔后来到岛屿中央的上方，从宝箱中得到“王家の首饰り”，现在就可以拿着首饰乘船去遗迹岛了。

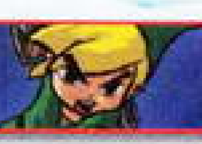




小提示



1、根据提示挖出的洞穴内，用爆弹炸左边通道可以发现隐藏的洞穴，里面有4个宝箱。
2、赚钱小法。还是同一个洞穴，里面有5个20z的卢比，6个1z的卢比和6个5z的卢比，只要利用S/L大法反复读档就可以赚取无限的卢比，不过速度相对较慢。

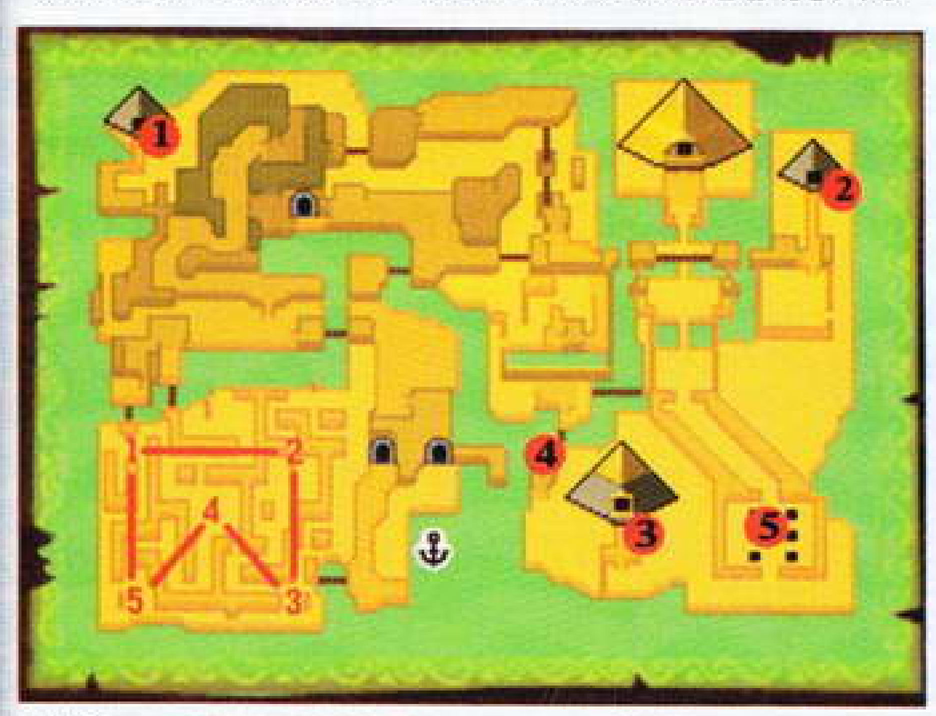


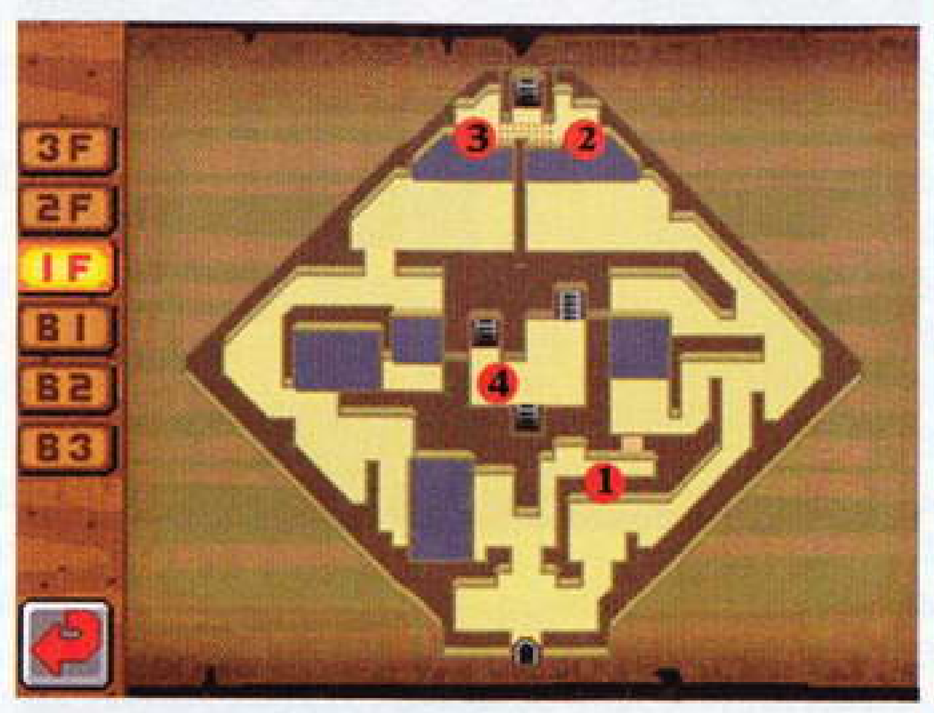
遗迹岛

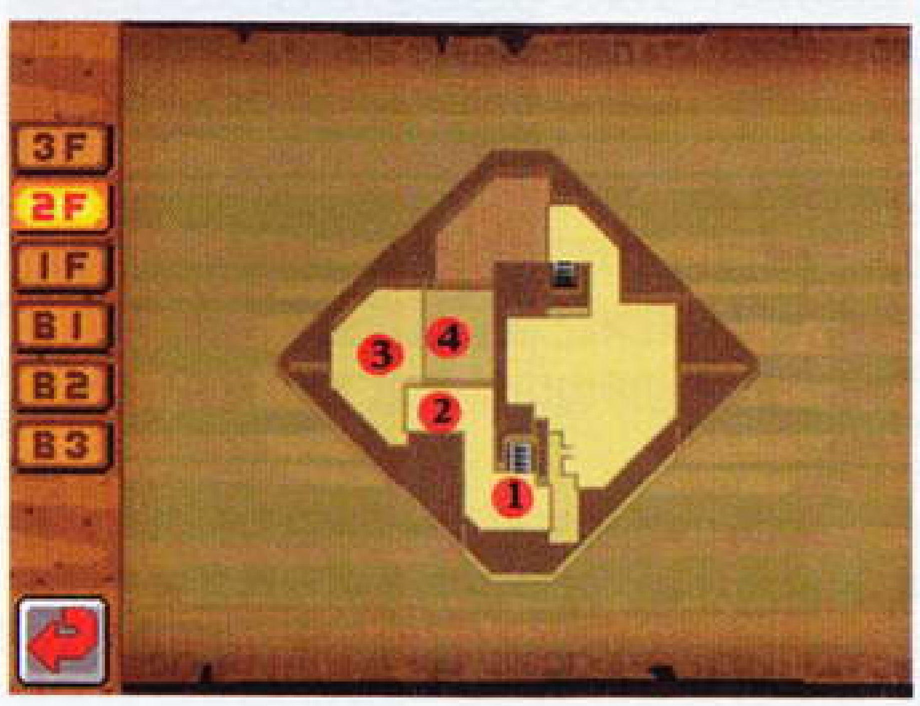


进入上方的洞穴后干掉一个人鱼杂兵，出洞后走过左边的迷宫来到左上方的トメスの神殿内（1）。小心路上伪装成卢比的虫怪，使用炸弹或弓箭对付它们比较安全。与祭坛前的第三骑士对话，第三骑士要求林克接受试炼，出神殿通往右侧的道路自动出现。沿路再进入岛屿最右侧的ヘースの神殿（2），在2F与第二骑士对话后获得“王家のカギ”。回到トメスの神殿使用王家のカギ使岛上的水位下降，出神殿沿着干涸的河道向右前进，中途被石块挡住的地方需要上到右侧的高台上将石头推下去砸坏下方的石头后才可以通过。进入下方的キュースの神殿（3）与第一骑士对话后出神殿，踩下石板（4）返回地图左下的迷宫场景，调查石板后，并在地图上标记出石板的位置和星星的数量，一共五个带有星星的石板。来回廊の扉的红色门（5）前，根据星星数量从小到大的顺序连接门上的五个点即可打开红门，解决掉两个人鱼怪物后进入上方的ムトーの神殿。

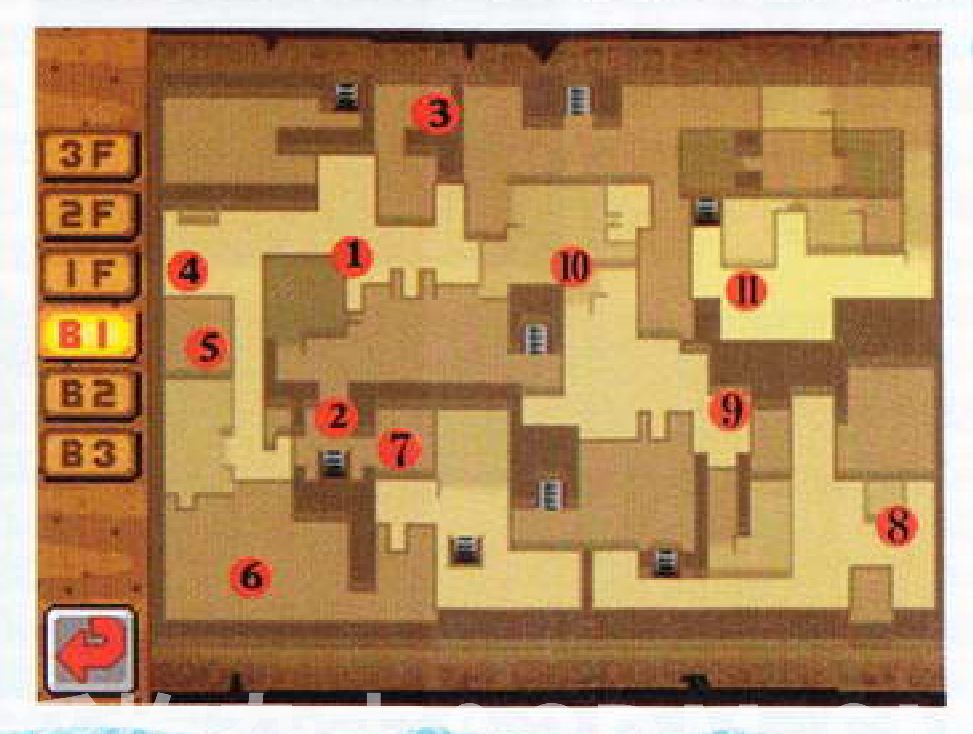
进入遗迹后先将右侧道路上的敌人清光，注意在前进时多靠着墙边走，因为迷宫中有很多地板会突然下陷。站在（1）处使用遥控老鼠攻击入口处右侧的晶球，立刻通过出现的桥，在右上方解决了两个骷髅敌兵后踩下机关点亮右侧的灯台（2）。利用同样的方法将左侧的灯台点亮，不过中间需要让遥控那个老鼠多绕几个圈子，为林克争取时间。两个灯台（2、3）都点亮后，通往下层的道路被打开。

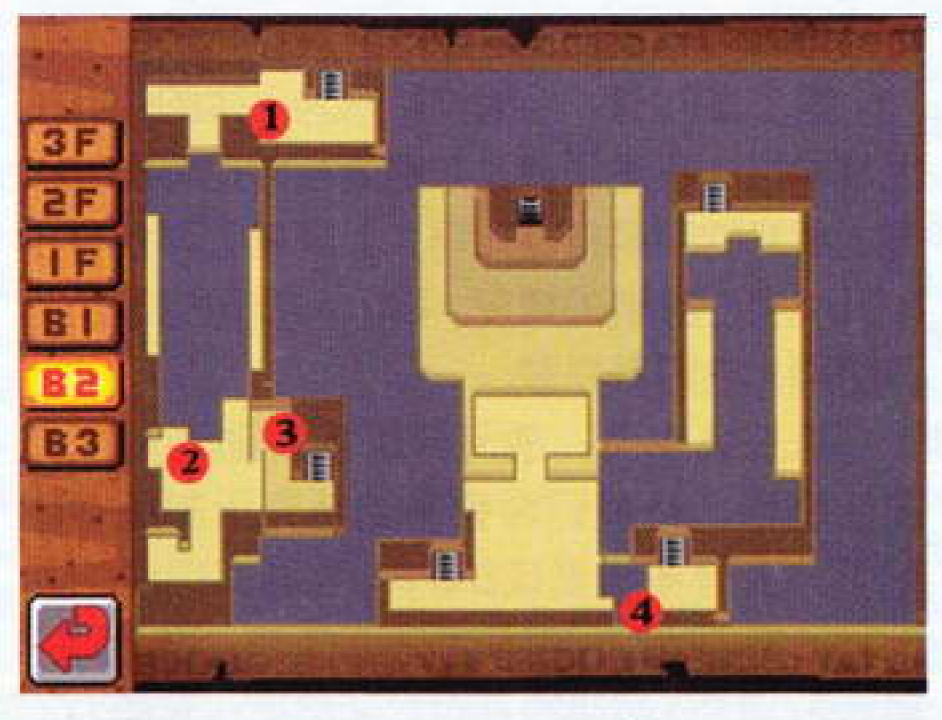






现在可去的地方还不多，由一直上到3F，将房间内的敌人全部消灭后获得最后一个重要道具——锤子。回到2F使用锤子砸开地上的机关（1）将石门打开，站在有足迹的翘板（2、3、4）上使用锤子可以将林克不断弹向上方平台。乌龟杂兵则需要使用锤子将他们震翻后再攻击才有效。1F砸下地面的机关（4）来到B1，推动石块（1）将挡住去路的石块击碎后，从左上的楼梯前往B2。使用锤子砸下地面的两个机关（1）后站在移动的平台上使用锤子将两侧的机关全部砸下才能让挡路的障碍（2）移开，在上方平台的宝箱内获



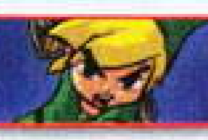


得钥匙（3）。返回B1踩下机关（2）后使用钥匙打开石门攻击里面漂浮着的金字塔（3）使水位下降。跳到下层在左侧（4）使用锤子将地面的石板都翻成圆圈的一面。在前方的高台上（5）用箭射中金字塔使水位上涨，通过木刺后再将下方的石板（6）全部翻成圆圈，在（7）位置射击金字塔使水位下降后从右侧下到B2。在B2的BOSS门前照样把石板敲成一面开启桥梁（4）。返回B1，记住平台上石板的图案（8）。站在平台（9），将对岸的箭头对准下方，射出弓箭使水位上涨。通过木刺走到对面平台后再将水位降下，使用锤子把上方的石板砸成刚才记录下的石板图案。来到有石块(10)挡路的地方，先将石块推到左侧的机关上，用锤子把石块弹到上层，再将石块推下把下方挡路的石块撞碎.拿到钥匙后来到右侧,将下方的石头(11)一层一层的弹到最高处推下撞碎挡路的石块在宝箱中获得BOSS钥匙。

BOSS战 古代巨岩兵

本场战斗新获得的锤子是关键，要想打败巨岩兵就必须全程使用锤子不断向BOSS施予打击。巨岩兵只会在原地转圈，攻击方式也只有使用手臂砸向地面产生冲击波以及发射箭弩攻击这两种，只要不站在原地过长时间就不必担心会被击中。使用锤子攻击地面的机关可以将林克抛向空中此时要使用锤子攻击BOSS身上的弱点（红色按钮），击中同一个弱点三次就可以将巨岩兵相应的部位破坏。由于部分弱点分布在BOSS的背后，所以必要时我们还要绕到这个大家伙的背后，BOSS会跟随着林克的转动变换自己的身位，距离BOSS身体越近时越容易绕到它的背后。将巨岩兵身上的所有部位破坏后，他会在只剩下半个身体的情况下向林克发动猛攻，此时要使用锤子将林克弹到它的头顶，然后在猛砸头部的晶体，不出两个回合就能将其击败。





最终BOSS战 梦幻魔神

终于集齐了三种稀有矿石，林克返回西北海域的サウズの岛将三块晶石交给铁匠，从锻冶出来突然收到女海盗的挑战书，出海找到女海盗战胜她后返回サウズの岛找到铁匠获得没有剑柄的圣剑。返回メルカ岛找到村长获得圣剑。来到海王神殿B13，消灭蓝、红、黄三批地方骑士后进入神殿的最深处开始最终的BOSS战。



第一场战斗：最终的BOSS战分为三场战斗，第一场就是在海王神殿内与梦幻魔神的战斗。BOSS在中央的毒池中时只会喷出毒液，毒液落在地面上会变成怪物来攻击林克，需要使用飞爪把BOSS身上的紫色毒液全部落下来，然后再将它拉到岸边，这只可怜的章鱼就任人宰割了。攻击到一定程度后BOSS会飞向空中，从旁边





的楼梯上到二楼再使用弓箭将它把在柱子上的触手全部射下就能够使其返回下层。如此反复两个会合后发生事件，林克习得减慢时间的能力，点击屏幕下方的沙漏然后在屏幕中间画“8”即可发动沙漏的能力，BOSS向林克冲来时是最佳的发动时机，发动后马上向它的眼睛猛砍。用过一次沙漏能力后需要等待一定时间才可以发动下一次。

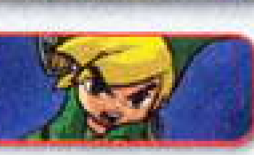
第二场战斗：与幽灵船合为一体的BOSS很好对付，在本场战斗中需要控制船将BOSS身上所有的眼睛打掉即可，上屏幕会详细标出BOSS身上眼睛的情况。BOSS发射的攻击可以使用大炮将其拦截。

第三场战斗：战斗开始后发动沙漏能力发生剧情，精灵们将会帮助林克压制魔神的触手，上屏幕将变成BOSS身后的视点，与BOSS拼剑可以慢慢恢复沙漏能力，当上屏幕显示BOSS的眼睛睁开时立刻发动沙漏能力，对准BOSS身后的弱点猛攻，如此反复经过一段时间的拉锯战就能迎来最终的胜利了。

林克和塞尔达一觉醒来，发现幽灵船还是完好无损的，莱因巴克也不知所踪。正当感到奇怪之时，同伴们的船到了，船员们都好像对一切毫不知情，而且从塞尔达跳上幽灵船发出悲鸣到现在也只过了10分钟左右。塞尔达不敢相信这一切，激动地向同伴解释她和林克所遭遇的事。然而，庞大的幽灵船却在一瞬间消失了，就像不曾存在过一样。这真的是一场梦吗？不，幻影沙漏的瓶子的确还在林克身上，林克拿着沙漏望向远方，莱因巴克的船正在海面航行着，蓝蓝的大海是那么的广阔，那么的神秘，下一次的冒险又将在何方呢。

收集：心之容器&圣剑卷轴

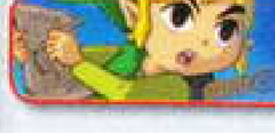
心之容器收集



游戏中林克的最大心数为16，除了BOSS战后获得的心之容器外，还有7个心之容器要通过特定的方法获得



1. 在对付最终BOSS之前在メルカ岛商店消费2000z购买。
2. 通过幽灵船剧情后在信件中获得。
3. 在假面船中消费1500z购买。
4. 弓箭游戏中得分超过2000点获得。
5. 在迷宫岛游戏中通过高级挑战后获得。
6. 西北海域旅人船剑术游戏中得点超过100点获得。
7. 钓到幻之鱼王后和渔翁交换获得。




圣剑卷轴

1. 当可以去东北海域后，在西北海域的旅人船上将所有的怪物都消灭后，艺术家会给林克一件勇者之服。并说明只有真正的勇者才能看得见（又见皇帝的新衣）。
2. 得到衣服后去西北海域的旅人船，把衣服给勇者，可以换得望远镜。
3. 去东南海域的旅人船上把望远镜给左下惟一一个没有望远镜的探险队成员换得警察手册。
4. 把手册交给西南海域的旅人船，得到栗子。
5. 回ボヌン岛找渔翁，发现他出海捕鱼去了。在右下方海图找到新增的船只进去找渔翁对话。返回ボヌン岛，在海上会发生一场BOSS战，胜利后在渔翁家的宝箱里可拿到剑圣卷。

文 真猫饭 编 软饼干 美编 咕噜

DREAMWORKS THE THIRD MAY 18, 2007

PSP 怪物史莱克3
Shrek the Third

◆Activision◆ACT◆2007年6月5日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

本作并未因只是宣传同名电影而素质低下，相反却是制作得相当考究。场景精美细腻，隐藏要素丰富，打击感真实，这些好游戏所必备的要素在本作中都能找到。在游戏中除了可以操纵史莱克外，还可使用靴子猫、贫嘴驴来进行相关任务，其中充满着滑稽搞笑的色彩。在炎炎夏日里，我们绝对不能错过这样一款老少皆宜的好游戏，现在就让我们一起随着史莱克和他的伙伴们踏上护国之路吧。



怪物史莱克3 游戏系统

游戏操作

□	普通攻击，可以通过按6下□或与○连用形成华丽的连续攻击
○	强攻击，打中敌人后很容易使其晕厥
×	跳跃
×、×	二段跳（靴子猫特有的技巧）
×、○	空坠技巧
△	特殊攻击（只有在敌人晕厥时头上出现△符号的状态下才能发动，每次发动时动作都不同，比如贫嘴驴有时是用嘴巴咬，有时是用头撞，每个动作都很搞笑）
R	防御
L	必杀技（每个人的必杀效果都不同，比如史莱克的必杀是在自身周围放出冲击波全屏杀敌，靴子猫的必杀则是装可爱使全屏敌人晕厥，而睡美人的必杀则是抛飞吻，让敌人攻击自己人等）
R+L	史莱克和费奥娜才有的技能，大吼一声令时间变慢，此状态下敌人都不会攻击，而且防御力变弱
SELECT	调整视角
START	游戏暂停

Continue
Scene Select
Multiplayer
Options
Gift Shop
Shrek the Third
Select

游戏特色

模式介绍	作用
Continue	继续游戏
Scene Select	选择已经打穿的关卡中的任意一个关卡重玩的模式
Multiplayer	多人联机模式
Options	游戏设定
Gift Shop	用金币购买隐藏要素的模式

游戏采用了类似PSP版《荣誉勋章 胜利之路》中的体力设定，即没有体力HP槽的设定。从某种意义上来说，主角是无敌的。但如果受到敌人一系列不间断攻击后，画面就会慢慢出现黄色或红色的光晕，此时表示主角已经快不行了，请不用担心，这个时候只要找个没人的地方躲起来休息一下就能恢复到健康状态。

怪物史莱克3 剧情攻略



Introduction

遥远国的青蛙国王在临终前将王位托付给了史莱克，但是史莱克却对令无数人日思夜想的王位并不在意，并且感觉是个累赘，为了能早日和费奥娜一起回到绿色沼泽过无忧无虑的日子，他从临死的国王口中套出了王位第二位继承人——亚瑟，为了找到这个糊涂蛋并让他替自己登上王位，史莱克和伙伴们一起踏上了冒险的旅程。





The Royal Tutorial

一大清早天还没亮透，可怜的史莱克就被自己的老伙计毛驴叫醒，穿上了那滑稽的贵族服装准备进行典礼。因为忍受不了仆人们过于苛刻的要求，所以史莱克与他们发生了争执。

教学关卡，跟着教学指示操作即可。消灭几个仆人后用强攻击打破雕像，接着打破全部桌子，隐藏着开关的门会开启。打开开关吊灯落下，收集全部金币，最后用L和L+R的技能打败敌人即可。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 收集所有纪念杯。
3. 用特殊攻击击倒3个敌人。





The Docks

史莱克决定带着自己的老伙计贫嘴驴和靴子猫一起出海前往亚瑟所在的魔法学院寻找他，不过在码头前他们遇到了一群强盗，自己的船也被他们抢了。

在城堡外找到开关，打开进入城堡的小门。接着控制靴子猫在城堡内找到开关，把城堡外面的大门打开，最后控制史莱克一路来到码头，找到自己的船即可。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 收集5个纪念杯。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 解救被海盗俘虏的人。
5. 摧毁虎克船长的钢琴。





The Pirate Ship

为了夺回自己的船，史莱克等人一路追赶逃跑的海盗。来到海贼们的船上遇见了海盗头领并随之发生了激烈的战斗……

进入船舱找到开关，打开进入控制室的门，接着控制靴子猫找到控制室并和海盗头子进行战斗。注意有些开关位置比较隐密，需要将箱子击破才可发现。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 收集5个纪念杯。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到偷渡者。
5. 找到5个虎克船长的钩子。



Charming's Plot

就在史莱克一伙找回了自己的船准备踏上冒险旅程的同时，大反派查米王子为了重夺皇位也在酝酿着一个极其邪恶的计划。为了壮大自己的势力，查米王子纠集了各大童话故事中的恶人，比如虎克船长、恶毒皇后、邪恶工匠等人，准备一起对遥远国发起反攻。



Ye Olde Ruins

史莱克等人好不容易来到了亚瑟就读的魔法学院所在的大陆，不过刚踏上这块陌生的大陆就被一群愤怒的暴民所包围了。

进入一所城堡内，打败城堡内的学生以及女巫们，要注意红色女巫身上有防御罩，普通的物理攻击对付不了女巫，需要按照提示按△举起她并狠狠地扔出去。



1. 不死过关。
2. 找到5个纪念杯。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 拯救受人欺负的可怜家伙。
5. 找到5做金色小人像。





Ye Older Road

从邪恶女巫的魔法攻击中逃脱后，驴子开始向史莱克抱怨起这次冒险："啊，我快饿扁了，这是什么鸟不拉屎的鬼地方啊，路边连一棵鲜嫩的野草都没有。""如果你能不这么唠叨的话，说不定鲜嫩美味的草料会从天上掉下来砸中你的脸哦！"史莱克看着驴子无奈地吼到，并最终因忍受不了驴子那如唐僧颂经一样的唠叨而扔下驴子一个人先闪了。

本关要控制的是那只猥琐的贫嘴驴，走到一半时突然看见一辆装满草料的马车。"嘿，兄弟，你们是为我送草料来的吗？"话还没说完就被马车上的人用草料扔了一脸。"哦，天呐，天上真的掉草料了……再多点，再多点，快来砸死我吧！"最终由于驴子的疯狂追赶而导致马车夫在慌忙之中让马车撞上了路边的柱子。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到5个纪念杯。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到全部4块食物。
5. 找到全部4座金色小人像。



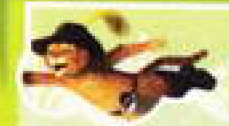
Academy Grounds

进入学校后发现与其说是个学校不如说是个由树林组成的迷宫。"这是哪个蹩脚的设计师的设计！"驴子又开始抱怨了。"也许是为了把矮驴子挡在外面而专门设计的呢？"史莱克也适时地嘲弄了驴子一把。可怜的驴子身高太矮，看不清前方被树遮住的路，所以史莱克才这么说。

发现学校的门被锁住了，而拥有钥匙的看门人因为害怕史莱克而躲了起来。在花园内转了几圈后终于从看门人处获得钥匙进入学校。刚到学校门口，发现这里大门也关着，只能操纵靴子猫进行冒险了，利用猫特有的二段跳来到学校顶上，找到开关开启大门。在学校内见到一个很强壮的男人，史莱克以为这就是亚瑟，刚准备把他带走时，邪恶女巫再次出现了。"哦，史莱克，你死心吧，我是不会让你带走那把宝剑的。""宝剑？哦，不不不，我想要的只是这个孩子而已。""是嘛？原来你不是为了宝剑而来的啊？"女巫对自己的推理失误略显失望，但是一战是不可避免了。根据提示用△举起足球砸女巫，女巫会因为精神力衰弱而导致结界变弱，然后轻松搞定她。最后众人也失望地发现那个男人只是一名叫兰斯洛特的青年。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到4个纪念杯。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到2座金色小人像。
5. 使用3次L+R的技能。



A Tea Party Interrupted

就在史莱克等人在寻找名为亚瑟的青年之时，回到遥远国的费奥娜以及白雪公主、睡美人、灰姑娘等人遭到查米王子的恶人军团的袭击，统统被关入了大牢。



Prison Cell Block

查米王子为了庆祝自己重夺王位下令释放了监狱内的所有囚犯，但惟独没有释放费奥娜等人，本关要操纵睡美人越狱并找到被关押的其他好友。

利用L抛飞吻的技能引诱逃跑的囚犯，让他打开监狱的牢门。来到机关前，用×＋○将地上3个按钮上的图案变成一样后打开牢门。在某些发光的地方利用睡美人的裙子当降落伞用可以从高处飘至低处来找机关。最后打倒独眼巨人拿着钥匙打开上锁的牢门。



奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到6个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5人。
4. 找到2座金色小人像。
5. 拯救囚犯。



Lancelot's Castle Attack

镜头转到史莱克这里，历经千辛万苦找到亚瑟后他却提出只有让史莱克击败欺负过他的兰斯洛特才愿意跟众人回去。

本关是个攻城小游戏，滑杆控制方向和瞄准，×键按住蓄力，□、△、○键分别是以不同角度观看对方城池，L和R键为选择武器，L的是小炮弹，速度快精度准但威力比较弱，R是大石头速度慢但威力惊人。规则是在限定时间内将对方城池（塔）破坏即可。另外打中画面中的气球后可以获得各种各样的道具，这些道具除了威力惊人外，也很恶搞，比如那头惨叫中流着泪飞出去的奶牛。（笑）



The Final Exam

打败兰斯洛特后，亚瑟又提出只有让史莱克陪他一起前往雪山见到冰之湖中的女神，完成他的毕业测试后才能回遥远国。（要求还真多，踢飞！）

High High Peak

来到雪山后发现这里到处是残暴的地精，不过实力超弱。而通往冰之湖的道路被一扇上着锁的门阻挡着。

消灭一群地精后进入山洞，利用×＋○的技巧杀死一只白色的小恶魔后门便会开启。跟随门内一个逃跑的地精来到一个绿色的宝箱前，却不幸中了埋伏，消灭埋伏后找出口。利用开关进入另一个山洞，打败里面的首领。敲打远处的冰块，利用掉下的冰箱子跳上高处找到机关获得钥匙。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到2个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到5顶雪人的帽子。
5. 使用2次L+R的技能。

The Lake

来到湖里准备召唤冰之女神（话说这女神本是千呼万唤就是不出来，可当史莱克拿出一条毛巾准备在湖中洗澡时，女神急忙出来了=v=||）。冰之女神的考验就是去雪山底下找到一口古井，并向里面投掷一枚金币。遗憾的是身无分文的史莱克等人身上连一枚金币都摸不出，于是女神又向他们许诺，如果帮她收集7双充满魔法的高跟鞋就会给予他们一枚金币。

收集完7双鞋子后回到冰之湖，女神会帮你开门并被要求到最底下的井边把金币投掷进去。控制亚瑟一路前进找到机关，用×＋○开启后来到升降台，利用升降台来到地下的井边将金币投掷进去。当亚瑟向女神要求证书和荣誉勋章时又被要求回到湖边后面的山洞里杀死那里的龙才行（真是爱折磨人的女神）。



奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到4个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到1顶雪人的帽子。



Ice Cave

由于亚瑟执意要前往洞穴杀死里面的巨龙来完成自己的考验，为了让亚瑟误以为自己真的有能力杀死龙并乖乖跟自己回遥远国，史莱克让可怜的毛驴穿上火龙装，装扮成一头假火龙去欺骗亚瑟，可是当伪装成假火龙的毛驴战战兢兢地走到洞穴深处的时候，发现里面躺着一条真正的巨龙。

一开始操纵穿着火龙装的毛驴走进山洞来到真正的巨龙处，接着操纵亚瑟走进山洞见到巨龙并战胜巨龙救下毛驴。



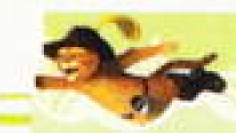
Prison Detenstic Center

亚瑟顺利地杀死了巨龙完成了自己的毕业考验并信心满满地跟着史莱克回到了遥远国，与此同时，睡美人正疯狂地穿梭在城堡的地牢中寻找着自己的好友们（画面中睡美人倒在地上打起呼噜），嗯，我是说此时睡美人正疯狂地穿梭在城堡的地牢中寻找着自己的好朋友（睡美人起身走两步接着倒地打鼾）……好吧好吧，总之故事就此开始了。

巧妙地躲避各种陷阱和敌人找到被关押着的费奥娜，中途还会和以前的独眼巨人战斗一次。找到费奥娜后先使用睡美人的必杀技让士兵打开牢门，接着和小饼干对话后睡美人倒地陷入沉睡状态。用费奥娜的技能将门撞破并将远处2个石头顶住，接着将出口处地上三个标志弄成与门上的提示一样。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到4个杯子。
3. 完成5次特殊攻击。
4. 找到4个王冠。
5. 找到4块食物。



Forest Ambush

镜头一转又转到史莱克和亚瑟处，众人在迷幻森林中来回饶圈N次终于发现自己迷路了，就在众人怎么走出森林而发愁之时，远处传来一阵悠扬的钢琴声，顺着声音望去只见是猥琐的海盗头子虎克船长正盘腿坐着在自我沉醉地弹着琴（所谓的装模做样大概就是这样的吧）。看来恶战一场是免不了。



Sailing Home

从虎克船长口中听到遥远国发生事变后的史莱克一行火速乘船返回，亚瑟对于突然要继承的王位产生了恐惧，企图逃跑并在和史莱克的争执中将船的船舵弄坏，导致船撞上礁石停在了一个荒芜的小岛上。



Merlin's Hills

上了小岛后史莱克与众人失散，在寻找众人的过程中遇到了一个名叫梅林的法师，而此人正是亚瑟的魔法老师，由于神智不清所以被学校送到此处静养。见到史莱克时他以为遇到了邪恶的怪物，后经亚瑟解释才了解其中的原委。

在瀑布处推倒大树当桥，在山洞里找到梅林和毛驴，对话后被告知如果想要用魔法送他们回遥远国则需要收集4块具有魔力的马蹄铁。最后找到4个马蹄铁解除了4个魔法结界后来到BOSS处，这个家伙的攻击方式是拿着斧子旋转，轻松消灭后即可来到梅林家。

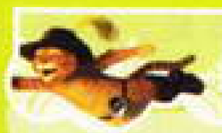
奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到5个杯子。
3. 完成5次特殊攻击。
4. 偷5个海盗的棍子。
5. 找到海狸的雕像并毁灭之。



A Winzard's Help

起先梅林对于史莱克等人利用传送魔法送他们回遥远国的请求无动于衷，后来经受不住众人的苦苦哀求最终迫不得已地掏出魔法棒大喊一声“妈妈米呀”，随即将众人送回了遥远国。



Evil Queen's Castle

理想美好的，现实是残酷的。谁都没想到当众人从梅林的传送魔法中落下的时候，眼前竟然不是大伙熟悉的遥远国，而是童话故事《白雪公主》中那个邪恶女皇的城堡。

打破邪恶女皇的雕像后机关处的结界消除，结界解除后出现一群女巫，红色的女巫身上的防护罩要拿桶扔才行。接着操纵靴子猫利用升降台来到城堡顶上消灭几名敌人后进入城堡内部，找到开启城堡大门和吊桥的两个开关，进入城堡后将邪恶女皇的传送门摧毁即可。



1. 不死过关。
2. 找到5个杯子。
3. 完成5次特殊攻击。
4. 找到5个毒苹果。
5. 来到邪恶女王的床上跳跃。



Stomboli's Workshop

在邪恶女皇的城堡中，史莱克听到被关押在箱子中的好友皮诺曹的求救声，于是开始了拯救匹诺曹的大行动。

在匹诺曹的制作工坊内打败敌人就能找到匹诺曹。本关的要点是看见靶子需要举起木桶来砸掉，然后才会出现机关。另外本关中陷阱比较多，需要小心通过。



奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到5个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到6个玩具鲸鱼。
5. 使用3次L+R的技能。



Opening Night

查米王子为了庆祝自己获得最终的胜利，决定在遥远国的大戏院内上演一场关于他勇夺帝位并手刃绿色怪物史莱克的话剧……





Prison Castle Attack

与此同时史莱克等人火速赶回了遥远国并在入口处与守城的士兵发生了激烈的战斗，由于守城的士兵执意不肯释放被关押的费奥娜等人，史莱克一怒之下就下令把城墙毁了。在毁了城墙后才被士兵告知之所不肯放人是因为公主他们已经在史莱克等人到来之前顺利越狱了，听到这里史莱克连忙不好意思地道歉，“兄弟，真不好意思，不小心毁了你的墙。”却被告知“没关系，我们早料到你会这么做，已经为这墙上好保险了！”（原来敢情你小子是故意设局骗保险啊=v=）





Catacombs

在睡美人的帮助下成功从监狱中逃出的费奥娜一心想着早日逃出城堡找到史莱克并把查米的阴谋告诉他。

操纵费奥娜从城堡的下水道中逃脱，这里有很多一击必杀的陷阱，需要格外小心。另外这关中的谜题都很考验记忆力。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到4个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 找到3个王冠。
5. 使用3次L+R的技能。



Rundown Streets

当史莱克等人从城门进入街道后，发现街道上一片萧条景象，从街上巡逻的士兵口中得知查米王子正在城市中心的一家剧院内为庆祝他重新回归而策划着一场特别的话剧。

消灭街上的士兵来到城市中心查米所在的剧院和费奥娜汇合。搞笑的是中途当士兵和史莱克发生战斗的时候，竟然出现一个剧院的老头大声呵斥士兵，“笨蛋，这是我们剧院的演员，你没看他身上的绿色橡胶是多么的逼真吗？”说完还走过来捏了一把史莱克，当捏完史莱克的脸，意识这是真的史莱克后，他竟然吓得一头撞到路边的电线杆上。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到2个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。
4. 收集5张戏剧票。
5. 抓住并扔飞3个敌人。





The Grand Finale

当史莱克匆忙赶到剧院后等着他的却是有备而来的查米军队，孤身一人的史莱克被查米俘虏并被设计成剧本中的大反派准备在话剧的最后给予死的制裁。在捆绑着史莱克的枷锁前，查米非常激动，“听啊，绿色怪物，听见这么多人的欢呼声了吗？今天晚上大家都将见证一个新时代的来临，我将登上皇位成为遥远国新的皇帝，而你，我的朋友，你的生命到此为止了。”“哦，新皇帝，遥远国确实需要一个新皇帝，不过我想恐怕你还忘记了一个人——亚瑟。”史莱克看着查米面带微笑地说道。

控制亚瑟消灭查米的手下，接着等查米跳下舞台后与查米进行搏斗，最后等上着枷锁的史莱克被缓缓推上舞台的时候，砍断舞台上一左一右两根绳索，让捆绑在绳索上的重物砸坏史莱克的枷锁，最后操纵史莱克抬起查米扔飞即可。

奖励任务

1. 不死过关。
2. 找到1个杯子。
3. 用特殊攻击击倒5个敌人。



The End

掌声渐渐响起，画面慢慢变亮，只见先前的一切原来是由弃恶从善的虎克船长和匹诺曹一起合作表演的《怪物史莱克3》立体木偶剧的内容。再看我们的主角史莱克等人，此刻正神态悠闲地坐在贵宾席上看着关于他们自己的大冒险。

“嘿！知道吗？史莱克，我在想我们拯救了这个王国，那我是不是可以要求一点小小的、微不足道的奖赏，比如说来块巧克力怎么样，要不来点蜂蜜也行，对了，要不来台PSP吧！”



怪物史莱克3 隐藏要素

大家可以通过在游戏中收集以及完成每关奖励任务后获得大量的金币，金币的作用就是可以去Gift Shop中购买各种隐藏要素，游戏中的隐藏要素当真是千奇百怪，下面就给大家简单介绍一下。

隐藏服装(Costume)

所谓的隐藏服装当然就是除了故事模式中主角本身穿的那件衣服外其他的装扮，这些其他的另类装扮不仅样子非常搞笑，而且穿上后还附带有不同的特殊效果，下面就给大家简单介绍下游戏中各人物的隐藏服装。



角色	价格	造型	效果
Regal(史莱克)	3200	穿着贵族装扮的史莱克	获得比平时更多的SP回复。
Swim Tunks(史莱克)	3350	穿着游泳短裤装的史莱克	能获得比普通状态更多SP回复的概率。
Kinght Armor(史莱克)	3500	穿着中世纪骑士盔甲装的史莱克	提高防御和攻击力。
Pirate Outfit(史莱克)	4250	穿着海盗水手装的史莱克	能提升史莱克特殊攻击的威力和SP回复。
Evil Kinght Disguise (靴子猫)	2850	穿着黑色盔甲的靴子猫	能提高靴子猫的防御力。
Funeral Dress (费奥娜)	2150	穿着黑色丧礼服的费奥娜	获得更多的SP 回复。
Gown (睡美人)	2500	穿着睡衣的睡美人	获得更多的SP 回复。
Dragon Disguise (贫嘴驴)	3650	穿着火龙装的毛驴	使毛驴更加勇敢和强壮，提高防御和攻击力。

隐藏难度(Difficult Mode)

所谓的隐藏难度就是隐藏的游戏难度设定，游戏中共有两个隐藏难度，一个是能让你体会到自己天下无敌的最简单游戏难度Charming，一个是能让你体会到除了自己天下皆敌的最难游戏难度Grimm。

难度	价格	效果
Charming	15500	所有敌人一击就死的游戏模式，应该是游戏中最简单的游戏难度了，不过想获得的话先努力攒满15500个金币吧。(= v=)
Grimm	1500	即便是动作游戏达人也要望而兴叹的最难的游戏模式，此模式下敌人的血，防御，攻击都大幅度强化，话说曾经轻松打通hard模式的我，竟然被此模式下的小喽喽的3个苹果就扔死了，可见难度之大。虽然很难，但此模式下获得的金币数量会翻倍，对自己的技术有信心的玩家不妨去此模式下试试，一来可以练习技术，二来可以赚钱。

能力提成(Bonus)

所谓的能力提成顾名思意自然是提高主角各项能力的一些隐藏要素。

名称	价格	效果
Bonus Damage	10500	提高20%的攻击力。
Bonus Fairy Dust	7700	提高40%的SP回复量。

多人联机攻城游戏隐藏要素(Multiplayer)

所谓的多人联机攻城游戏，就是游戏中那个攻城游戏的多人联机版。下面是关于此模式的隐藏要素和价格。

名称	价格	效果
Dargon Keep (地图)	1350	联机模式中可使用火龙要塞。
Dwarves (角色)	2400	联机模式中可使用的地精。
Cyclops (角色)	1500	联机模式中可使用的独眼巨人。
Dargon Kessp (城堡)	1600	联机攻城模式中可使用火龙城堡。

实况解说(Commentary)

所谓的关卡实况解说就是由史莱克和他的朋友们友情客串担当关卡实况解说员。开启后这群家伙会在特定的关卡里唧唧歪歪没完没了地说个不停，都是些非常没用但很搞笑的废话，对自己的英语听力水平有信心的玩家可以去听一下，下面是有实况解说的关卡和开启价格。

Docks	1000
Academy grounds	1500
Prison Cell Block	2000
Ice Lake	3000
Meilin’s Hill	4000
Evil’s Queen Castle	5000
Stromboli’s Workshop	5000
Catacombs	5000
Rundown Streets	6000



文 小超
编 米格

NDS软件学院

VOL.6

持续高温以后迎来的是长达一周的暴雨，而且经常从早晨下到傍晚。感觉这几年的气候真是越来越奇怪了。下面来看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

DeSmuME 新版发布

电脑上的NDS模拟器DeSmuME于6月上旬发布V0.7.1版。新版提升了2D模拟速度，加入命令行、FPS限制功能，支持丹麦语菜单，可以使用OpenGL渲染画面从而实现调节窗口尺寸的功能，更改了虚拟GBA电影卡CF卡数据的读写方式。新版中，我们可以通过View菜单下的Windows Size选项来变换画面尺寸，能够将画面原比例放大2至4倍，当然直接用鼠标拉动程序边框也可以。试着用DeSmuME运行了《塞尔达传说 幻影沙漏》、《富豪街DS》两款新游戏，均为白屏，不过另外两款模拟器都可以运行，看来DeSmuME前进的路还很长。



DSLua 新版公开

NDS上的Lua程序平台DSLua于6月中旬发布V0.7版。新版加入虚拟键盘，可以显示3D图形，支持未转换过的BMP、JPG、GIF图片，加入了DLDI接口，能运行于大多数烧录卡上面，增加了对16位色背景图像的支持。软件程序包中附带了多个Lua程序，放在scripts目录中。



SnesDS、nesDS 新版发布

NDS用的FC模拟器nesDS以及SFC模拟器SnesDS于6月16日同时发布新版。新版加入了对DLDI的支持，提升了对烧录卡的兼容性。

Lameboy 新版推出

NDS用GB、GBC模拟器Lameboy于6月12日发布V0.8版。新版加入了初步的声音模拟，游戏可以发声了，退出模拟器菜单时会自动存储游戏进度，修正了某些GBC游戏无法更改运行速度的问题以及时钟方面的错误。



软件学院

在 NDS 上玩 Amstrad CPC 游戏——CrocoDS 使用教程

软件名称： CrocoDS

最新版本： V1.0

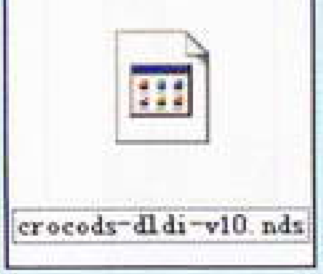
软件作者： Rebug

相关网站： http://deadketchup.kyuran.be



在介绍本次的主角CrocoDS之前，我们有必要先了解一下Amstrad CPC。Amstrad CPC是出产于1984年的一款家用电脑，采用8位的Z80系列CPU，内置了非常适合初学者的Basic语言环境。Amstrad CPC的外形有点类似大家常见的电脑学习机，采用键盘、主机整体化设计，所配的显示器则有绿色和彩色两种，可以显示最多16种颜色。Amstrad CPC凭借低廉的价格吸引了众多用户，游戏厂商们也为其开发或者移植了不少优秀游戏，像《1942》、《魂斗罗》等。Amstrad CPC直到1990年才退出市场，其间生产了464、472、664、6128等多种型号，不同型号在性能上有所差别，比如增大了RAM、加入磁盘驱动器等等。CrocoDS则是一款运行于NDS上的Amstrad CPC模拟器，可以让你在掌上体验Amstrad CPC游戏的乐趣。







CrocoDS最新版是V1.0，从软件官方网站(http://deadketchup.kyuran.be)下载程序后，在电脑上解压缩，将crocods-dldi-v10.nds文件拷贝到烧录卡内存或者烧录卡用存储卡内。



Amstrad CPC游戏ROM后缀为.fdk，可以放在任意目录内。



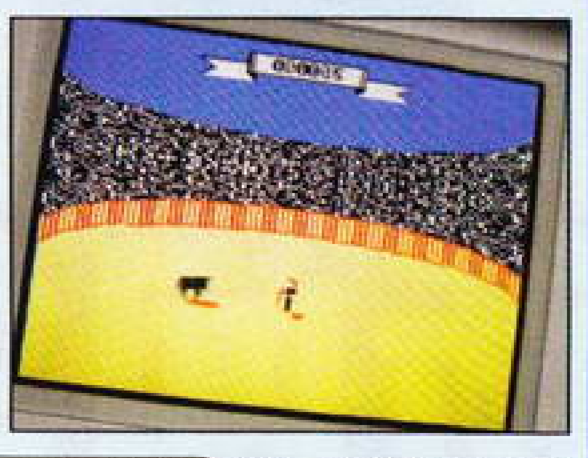
打开NDS，并运行crocods-dldi-v10.nds。





进入游戏选择列表，程序会自动搜寻可用ROM并罗列出来，用十字键的上、下移动光标。





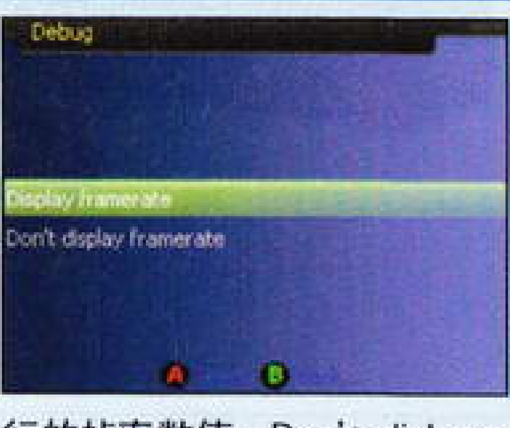
游戏列表选择界面，按A键开始运行游戏。此时，上屏显示游戏画面，下屏则显示虚拟键盘，我们可以直接按虚拟键盘上的键符操纵游戏，也可以通过NDS按键操纵游戏。

NDS按键	Amstrad CPC键盘
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
A	1
B	2
START	ENTER

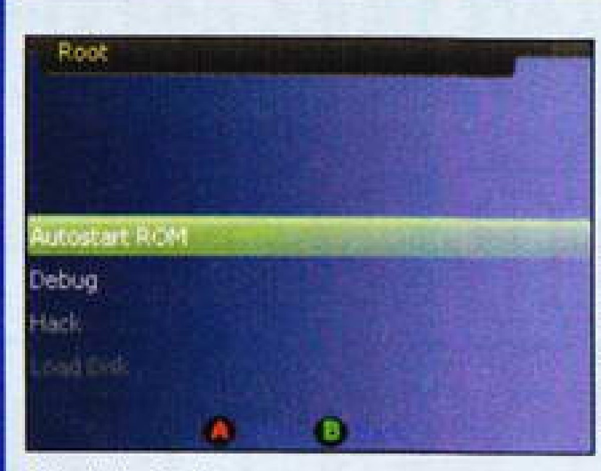


游戏列表选择界面，按B键则会进入Basic系统。这是一个标准的Basic语言环境，支持大多数基本命令，如果你正学编程，可以在此练手。





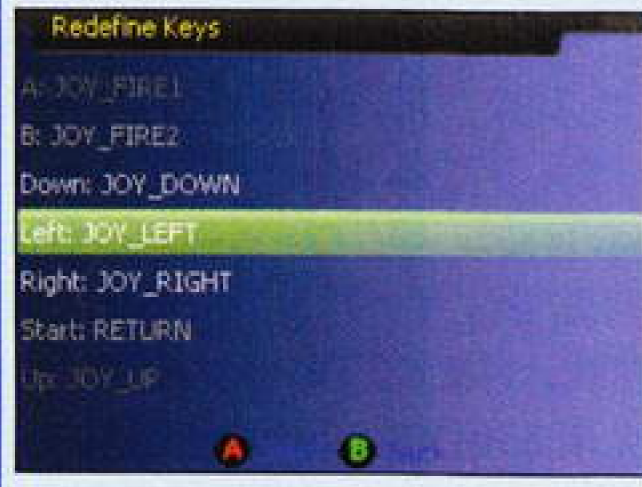
游戏运行时，点击下屏右上角的磁盘符号，或者按SELECT键可以进入模拟器系统菜单。用方向键移动光标，按A键确认选项，按B键返回。



系统菜单中选择Autostart ROM会进入游戏选择列表，可以选择其他游戏来运行。



系统菜单中Debug是测试选项，Dislpay framerate为显示帧率，选择后会在下屏显示游戏运行的帧率数值，Don't dislpay framerate则为关闭帧率显示。



Amstrad CPC同样支持自定义按键，我们可以在系统菜单的Pad emulation选项中进行设置。





NDS分辨率小于Amstrad CPC的分辨率，我们可以通过系统菜单内的Resize选项来调节画面尺寸。



CrocoDS支持单色和彩色显示，可以通过Switch monitor来切换显示效果，Color monitor为彩色显示，Green monitor为单色显示，选择后画面变为绿色。



CrocoDS的模拟效果还算不错，只是有些游戏无法运行，而且速度有些偏慢。Amstrad CPC游戏采用Basic语言编制，运行效率不高，画面比起FC要差。但正是这样，我们才能从中体会与众不同的"原始游戏"的乐趣。

高考录取已经开始，院校之间的生源抢夺大战同时展开。今年港校的加入让战火味更浓了一些。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/67/nds67.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



文 小超
编 米格

众人期盼已久的《塞尔达传说 幻影沙漏》终于出炉，也让各烧录卡厂商忙活起来，纷纷推出新版软件，以支持这款游戏。下面一起看看近期的烧录卡业界新闻。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新内核、软件推出

Gbalpha于6月20日发布M3-SD、M3-CF用C34版内核，升级了NDS游戏用的DoFAT引擎。同日，厂商发布了电脑端烧录软件M 3 Game Manager的V34a版。新版一次性解决了数十款游戏的运行问题，其中包括《桃太郎电铁DS 东京&日本》无法运行的错误，现在能使用快速载入正常游戏；《蜘蛛侠3》欧版、法版、美版只能使用安全模式运行的错误，现在能使用快速载入正常游戏；《龙珠Z 遥远的悟空传说》美版无法软复位的问题，现在可以软复位；《塞尔达传说 幻影沙漏》日版无法运行和存档备份文件方面的错误，现在能使用快速载入进行游戏，并能正常备份存档；《富豪街DS》日版无法运行的问题，现在能用快速载入正常游戏。另外还更新了“一指通”智能库，第1158号之前的所有NDS ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。注意，新版烧录软件需配合C34版内核使用。



6月20日，Gbalpha还推出了G6、G6L用内核升级文件V4.8，以及电脑端烧录软件G6 U-DISK Manager的V4.8a版，更新内容同M3。

M3DSS新内核发布

Gbalpha于6月20日发布了M3DSS用新内核C08版。新内核解决了《塞尔达传说 幻影沙漏》日版无法运行的错误以及《瓦里奥制造》韩版不能存档的问题，加入了对软件自动打 DLDI 补丁的功能。R4小组于同日发布了RSDS用V1.10内核，更新内容同M3DSS。



DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新版软件发布



Ediy于6月22日发布DSLink用烧录软件V2.2版。新版增加了170个游戏的CHT金手指文件，对以往的金手指数据进行了补充和修正；修正了《塞尔达传说 幻影沙漏》日版、《股票交易师 瞬》的存档问题；修正了《蜘蛛侠3》欧版、美版使用金手指不能存档的错误；增加了名为gameinfo.ini设的置文件；游戏中英文名库更新至NDS第1162号ROM。

DSLink目前支持金手指的游戏总数已经达到832个，包括最新的《塞尔达传说 幻影沙漏》、《富豪街DS》的金手指数据。另外，gameinfo.ini文件是本次更新的亮点所在。用户如果发现某款新游戏因为软件识别错误而无法存档，不需要等待软件更新，只要修改gameinfo.ini，为游戏指定存档类型即可。Gameinfo.ini文件内，RomName为游戏名，可以使用加密和不加密格式；SaveType则是存档类型，用数字表示，0表示自动检测存档类型，1代表EEPROM 4K类型存档，2代表EEPROM 512K类型存档，3代表FLASH(2M~8M)类型存档。

据悉，Ediy将于近期发布新版软件，让DSLink能够支持SDHC标准的大容量TF卡，最大容量甚至可以到32GB，彻底满足用户对存储容量的需求。

EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EwinFlash2新版软件发布

Ewin官方于6月22日推出EwinFlash2烧录用电脑端转换软件V1.31(0622)版。新版解决了《塞尔达传说 幻影沙漏》日版的运行问题，并将游戏列表RomList更新至NDS第1158号ROM。



NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard新内核发布

Superdslink于6月19日发布Ncard用U盘版本V1.40、菜单版本V2.43内核。新内核修改了部分输出信息，SRAM检测失败后会用红字表示，U盘模式下文字在上屏显示，U盘程序从V1.39升级到V1.40的用户不需要进行格式化，默认打开对MoonShell软件的支持，不需要再使用老版本的global.ini文件。





掌机市场扫描

栏目主持 马修

从本辑开始，《掌机市场扫描》将增加扫描层面，除了一直报道的广州市场，本辑还对西安市场进行了初步的报道，以后我们的报道层面还会继续扩大，对更多的沿海及内地城市的掌机市场进行走访报道。

广州

文 江西恐龙

7月将我们带入了盛夏，在这个热情似火的季节里，PSP再一次引燃火爆新闻——3.50版PSP软降程序正式推出！这一次软降程序所依赖的UMD不再是《横行霸道 自由城的故事》，而是《Lumines》。到本文截稿为止，《Lumines》的售价被炒到了600～900元不等的天价，就连各大网络交易站的价格也维持在800元左右。几乎是同一天内，所有游戏店里的技术部都瞬间将《自由城的故事》替换成了《Lumines》，以应付顾客的需求。

随着最新软降程序的推出，大家最关心的应该是价格问题吧。PSP的售价怎么样了？它会随着程序的发布而涨价吗？调查的结果可能要让各位大跌眼镜——软降PSP售1370元，硬降PSP售1270元，这是PSP发售数年来的最低价格！



根据笔者了解，在一周以前，硬降PSP的售价曾经从1420元跌到了1340元左右。这已经是六月份以来最值得关注的新闻之一了。但是令所有玩家再一次惊讶的是：一周之后的今天，由于最新软降程序的推出导致普通硬降PSP机器的售价继续从1340元猛跌到1270元。软降机器的价格自然也随着这次降级程序的推出有所变动。现在售价已经从1440元跌到了1370元。

从这个跌价事件我们可以看出，这一次软降程序的推出，可能又要让不少硬降商人和师傅歇业了。五六月份之间各大硬降作坊的出货量都不低，出货量如此充足的情况下遇上最新软降程序的推出，这无疑会导致硬降机器的全面跌价。

笔者在这里还想提醒大家一点，最新软降程序的推出，意味着商家将会想尽办法先卖光硬降机器。规模稍大的游戏店倒无所谓，机器慢慢卖便是，总会有不懂得鉴别的玩家会将这些货消化掉。而那些中小型城市的游戏店，大家就要小心了，不少黑心的老板会想一些歪点子来"促销"那些硬降机器，例如声称这些货是软降好的机器，在这些硬降机器售出以前，他们很有可能不会进新货。这样的话中小型城市的玩家如果想购买软降机器可能会遇到不少麻烦。

总之，在软降程序已经发布的情况下，硬降机器已经没有购买价值。请大家在购机时擦亮眼睛来购买软降机器吧。

至于NDSL方面，售价真是铁打不动。都整整一年了没啥变化。神游iDSL售价依旧为1140元，美版NDSL售价依旧为11 80元。购机请大家优先考虑神游的iDSL。

西安

文 西安玩家俱乐部

西安作为一个具有深厚历史底蕴的古老内陆城市，它给外人的印象往往是古老与沧桑，似乎与现代化都市的标准有着较大的距离。但实际上，西安在经济发展以及人民生活等各个方面都是相当具有活力的——电子游戏行业也不例外。

早期的西安游戏市场可说是处于单纯的商品交换阶段。在上世纪90年代，由于地域限制以及网络不发达，西安的游戏群体相对于其他沿海城市规模较小，反映在市场上就是全市只在解放路有零星的几家游戏零售店。进入21世纪以后，伴随着网络的高速膨胀和社会整体经济水平的飞速提高，西安游戏店依托于玩家群体的飞速壮大而壮大，以解放路为中心雨后春笋般的大量出现，并逐渐形成了目前以解放路西安图书大厦周边、小寨百汇、维二街十字新天地数码城等几个游戏店汇集地带，店的数量有25家左右。目前在激烈的市场竞争下，西安游戏市场的经营格局已开始由卖方市场逐渐向买方市场转变，单纯的商品买卖已经无法适应消费者的需求，玩家需要更多的附加服务，如提供游戏下载、刷机指导以及建立玩家交流平台等。总的来说，西安游戏市场规模在全国省会城市应是处于中等地位，市场在激烈的竞争环境中日趋规范化，并且随着玩家群体间的交流日益密切，依靠坑蒙骗为圈钱手段的JS们生存空间不断缩小。由此可以认为，西安游戏市场已进入良性的发展轨道。

目前西安地区最新掌机市场的参考价格是PSP硬降1300元，iDSL 1120元。周边方面，2G组装高速记忆棒180元，低速140元；4G组装高速记忆棒325元，低速棒280元。组装保护膜10～35元，原装膜85元。R4烧录卡180元。

目前的西安市场，PSP硬降机的价格与全国平均水平一致，处于相对稳定的价位。但由于近日3.50的破解漏洞被发现，使得3.50软降成为可能，由于清库的需要，PSP未来价格应该是下降趋势。另一方面，记忆棒依旧保持价格“白菜化”的趋势，由于4G的棒已经降到相当合适的价位，可以确定未来西安市场4G棒将成为绝对主流。烧录卡方面，R4依旧是西安地区玩家的主流选择，价位也很稳定。

就销售结构而言，目前西安地区还是以PSP为绝对主卖产品。根据游戏店BOSS提供的信息，PSP日销量大约是大店20台左右，小店3～5台，而NDSL的销量则相去甚远，甚至两三天也卖不出一台。可见在西安，PSP是处于绝对优势地位，这也间接说明PSP凭借强大的机能和繁多的功能，在国内、在西安拥有着比NDSL更广的受众面。

根据近一段时间来的观察，笔者认为，西安游戏市场今后的发展格局应是以玩家俱乐部为依托，以“内容供应”带动硬件销售，同时也提高了玩家忠诚度。并且随着俱乐部影响力的不断扩大，游戏店将不可避免地向连锁化经营发展。可以预见在未来的西安游戏市场中，只有能给玩家提供优质的服务以及成熟的交流平台的商家才有可能做大做强，进而带动西安地区游戏市场的快速增长。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1370(软降) 1270(硬降)	1140	1180	—	—	—	—
陕西西安	西安玩家俱乐部	1480	1320	1120	1050	—	420	630(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	—	1320	—	1060	—	420	—	—
北京	搜秀绿洲电玩	1550	1420	1140	1130	—	600	—	—
山西太原	逸豪电玩	1600	1400	1200	1200	—	650	650(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1500	1350	1150	1100	650	450	580(背光)	480
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1180	1140	—	—	640(背光)	—
浙江杭州	江城博晶电玩店	1600	1400	1150	1130	—	—	660(背光)	—

硬件短消息

最近看到了一款Wii周边，7寸液晶屏幕，整合Wii遥控器感应装置和Wii托架，瞬时间将Wii由一款家用机变成了掌机（准确地说应该是变成了笔记本电脑），不过最大的缺陷还在于需要外接电源，一下子将这款装置的便携性全盘否定。看来想要把家用机变成掌机，要走的路还很长呢。下面还是让我们来看看本辑栏目的内容吧。

文 乌冬

国外周边

PSP 颈戴式耳机挂绳

ネックストラップヘッドホンポータブル

售价：1200日元（约人民币79元）

考虑到PSP的便携特点和多媒体功能，所以对应的周边是十分多元化的，下面介绍的这一款是将挂绳与耳机相结合的产品。正如我们所看到的，当把PSP挂在胸前时，可以通过内藏的耳机与PSP连接，即使在行走时也不影响PSP音频设备的使用，非常适合用来在户外欣赏音乐或是电影。在耳机的使用方面上，耳机的位置可以因个人的习惯做出适当的调整。还有由于耳机使用是通用插头，所以挂绳也可以在其他掌机或是随身听上使用。比较可惜的是这款耳机挂绳并不对应线控功能，在用PSP听MP3时要切换歌曲有点不方便。



NDSL 多功能皮夹

NDSL 用ゲームウォレット

售价：1500日元（约人民币99元）

这款由周边厂商Datel推出的多功能皮夹，只要一个就可以把NDSL和它的附属品一并收纳，满足玩家的多方面需求。皮夹的外层采用了尼龙材质，外形基本上和一般皮夹没区别，但是打开后才会发现它可是内有乾坤。小小的皮夹里收纳层的位置都布置得十分紧凑，没有任何多余的空间。内部上层是卡片收纳层，网状口袋能使卡片的名称信息等都清晰可见，方便玩家替换游戏；中间的夹层是备用触控笔的收纳位置；下层则是NDSL主机收纳层，刚好能容纳一部NDSL，并且使用环保粘面开合，起到很好的固定作用。外部有可拆卸的登山扣。



NDS/NDSL 触控指套

NDS 用 /NDSL 用指タッチペン

售价：580日元（约人民币38元）

一款非常可爱的触控指套，把指套套在手指上，便能代替触控笔的操作，适合触控频率不是很高的游戏。指套采用了硅胶材质，一来硅胶富有柔韧性，在游戏时不会弄伤触控屏；二来因为硅胶的伸缩性，所以无论是大人或小孩的手指都适用。套装里附带有弹簧挂绳，能和指套连接，可以防止丢失，而且挂在NDS上在想用的时候也可以马上拿出来。一套里面包含了4种颜色的指套，分别是黑、蓝、粉红、纯白，可以根据心情替换，由于指套的造型可爱，所以这款周边在女性玩家中非常具有人气！

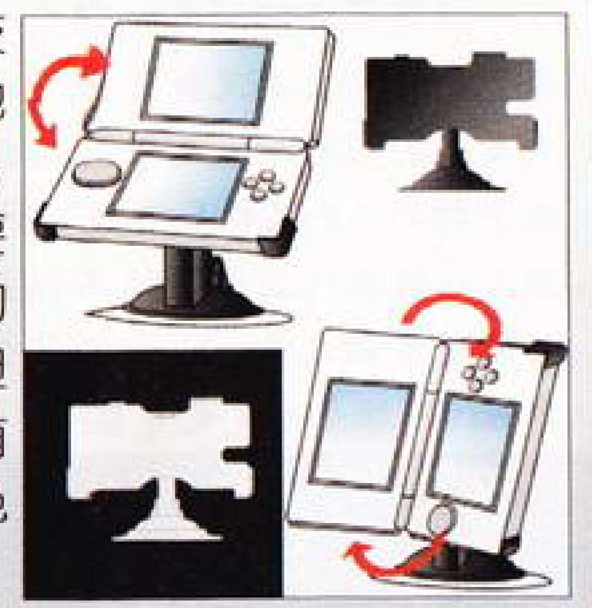


NDSL 可调节支架

NDSL フレキシブルスタンド

售价：1410 日元（约人民币 93 元）

由著名周边厂商 Gametech 推出的一款支架，其最大特征在于它的可调节式托架，不仅能因个人的游戏习惯对 NDSL 进行水平角度 0 至 90 度之间的调节，还能对应各种软件的游戏方法，让主机做出 360 度的大幅度旋转，使主机能横置、纵置，甚至倒置都没问题。独特的还不止这些，托架在主要的端口和插槽上采用了镂空设计，不影响包括耳机、电源线、触控笔的正常使用和 NDS/GBA 卡的拔插，并且安装简单，不需要螺丝装卸，只要把 NDSL 直接嵌入托架固定即可。支架的底部是强力吸盘，使支架能够牢牢地固定在平面上，即使是玩需要大幅度动作的游戏也不用担心。本产品有黑、白两种颜色供玩家选择。



PSP 媒体收纳包

PSP メディアポーチポータブル

售价：680 日元（约人民币 45 元）

周边厂商 Hori 推出的产品都以简洁的设计和广泛的实用性为特色，一直以来在玩家中都有不错的口碑。这款名为媒体收纳包的周边，是专为 PSP 上的主要媒体介质——UMD 和记忆棒而设计，中规中矩的造型和全黑的主色调都突显了其俭朴的特点。收纳包一共能收纳 6 张 UMD 和两条记忆棒，乍看之下没什么特点，其实不然，收纳包的内部主要使用了防静电的材质，能防止因产生静电而引致的记忆棒里的数据损坏，用户的游戏数据可以得到最安全的保障，这是很多同类型产品所做不到的。外部有专门用来携带的登山扣，外出时可将收纳包悬挂在背包或挎包上。



PSP 音响系统 + 遥控器

PSP Speaker System & Remote

售价：99.99 欧元（约人民币 993 元）

这款由 Tannoy 推出的音响周边，通过 PSP 的音频接口与之相连接后，能带给你非凡的享受。它是一款支持 SRS TruSurround（资格虚拟环绕声）技术的音响。如果有音响方面知识玩家应该知道，SRS TruSurround 是一款虚拟环绕声处理系统。简单来说，音源通过专门的解码器解码再通过这个系统处理后，保留了声道的原始信息，并加强了环绕声场效果，使玩家听到的声音更具立体感。此项技术主要应用于 DVD 播放器与多媒体家庭影院上。因为技术层面的原因，目前采用 SRS TruSurround 技术系统的电器并不多。现在只要在 PSP 上接驳了这款音响周边，再通过专用的遥控器，我们就可轻松在掌机上营造家庭影院了。听起来很诱人，不过要享有帝王级享受，就要先付出“帝王”级的代价——这款周边的售价折合人民币将近 1000 元。







SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

近日笔者的朋友和自己说想买一款PSP用的支架，但是跑了数间电玩店和经过反复的挑选，始终都还是没有买成，我问他为什么，他竟然说现在的PSP支架琳琅满目，花哨的东西太多，实用的却没几个，怎么也选不出适合自己的，情愿不买了。不过想想也没错，现在市面上的PSP支架种类繁多，什么国外的、国产的、高仿的、民间作坊的都有，要一个像笔者朋友这样没什么经验的人做出一个明智的选择确实是很难。所以这次就针对现在市面上的多功能支架做文章，SP评测室为大家介绍两款PSP的多功能支架，一款是由国外游戏机周边厂商Hori所推出的充电支架盒，另一款是国内厂商酷豹推出的车载支架。

PSP充电支架盒

PSP Stand Case

市场参考价：220元



首先要说明的一点是，这并不是新推出的周边，它早在2005年就已面市，甚至可以算得上是比较老的一款周边了，但是为什么还要大费周章地拿出来说呢？因为确切地说，它的功能远远大于一个支架。从多功能角度上出发，它既是支架，又是保护盒，还是PSP主机座充，本来这三个都是很常见的周边，如果都单独推出的话，谁都会觉得是普通得再不能普通的东西，但是Hori却巧妙地把这三样东西结合起来，不仅各功能不会在使用上不会起冲突，反而有互补不足的功效。

老实说，第一眼望上去，这款周边给人感觉就是没什么突出的地方，这也秉承Hori产品一向的简朴风格。支架盒的外壳由全塑料制造而成，拿起来没什么重量感，颜色上只有黑色一种选择。支架盒采用双重合叶式开合，但是和一般的保护盒比起来，它的合叶就显得紧了许多，这样做是因为把它的掀盖翻到尽头作为PSP支架用时，双重的紧合叶可以起到很好的支撑作用，当然，对于支架来说，还要考虑的就是它的稳定性，这款支架着地一边的掀盖有专门设计来加强抓地力的凸出面，即使是放在床上和或是其他什么不平的地方都能很好地支撑整个PSP。再说说支架盒的收纳性能，支架盒内侧边缘有一层薄薄的海绵，装卸时只要先对准PSP的AC电源接口处放进PSP的一边，另一边再往海绵层上使一点劲，就自然固定住了。支架盒作为座冲时需要PSP的AC适配器支持，无论是保护盒形态或是支架形态都可充电。

比较可惜的是可能由于是早期产品，所以厂商也没考虑到那么多，当把PSP装进支架盒里后，除了专有的AC电源接口外，其他的端口全部被严实的保护壳给遮蔽了。UMD舱不用说了，许多保护盒都会遮蔽掉，但是连包括记忆棒插槽、耳机端口在内的常用端口



都无一幸免，特别是在使用支架功能欣赏影音作品时不能使用线控会造成极大的不便，这也是这挎包支架盒的硬伤，而且产品体积过大，外形看上去酷似一个放大了的NDS，美观度实在欠佳。

最后提醒一下各位同学，这款周边可是有高仿品的哦，如果想买原装可要留意了，原装包装盒的背面有Hori专门用来识别正品防伪标识，所以在买的时候可以特别注意一下，碰到没有的情况可要多留个心眼啦。



酷豹360度PSP车载支架

PSP Magic Stand

市场参考价：50元

也许上面那款支架的功能不适合自己，又或是觉得国外品牌过贵，不过没关系，现在介绍的这款支架应该可以满足到另一部分玩家的需求。这款名为酷豹360度PSP车载支架，外形酷似一盏台灯，颜色依然是只有黑色一种选择。车载支架的最大用途就是结合PSP的GPS一起使用，可以在驾车时起到一定的帮助。



虽然支架对应人群为有车一族的玩家，但是要当普通支架用也未尝不可，效果依然





出众。支架的主体主要分为两个部分，两个部分用滑动接口连接，方便在车上安装与拆卸。第一部分是支架顶部的托盘，托盘分为上下两层，上层为全镂空设计，通过4个固定扣与PSP连接，完全不影响耳机或AC电源的拔插，取下时只要稍微拨动其中一个专门的活动扣，就能轻松卸下，值得一提的是下层部分的可旋转托盘，可以进行360度的全方位旋转，适合在车上因为位置的需要进行小幅度的微调，但是如果玩家在室内使用的话就比较少用到这个功能了。第二部分是支架的活动杆部分，因为是车用支架的缘故，为了减少汽车颠簸时的摇晃对PSP的影响，所以活动杆部分设计得很紧，平常要转换支架方向扭动起来也要很使劲，试想要一边注意路面状况还要一边兼顾体力活，这种设计真不算贴心。活动杆底部是用固定的吸盘，通过开关加压固定，这个想法倒不错，支架可以固定在车窗玻璃或其他平滑的地方，而且相当牢固，缺少床头灯的玩家可以考虑添置一个（笑）。



秘技

PSP 史莱克冲撞赛车

美版 | 游戏原名 Shrek Smash and Crash Racing

◆开启隐藏地图和角色

只要以任意角色完成特定模式便能开启隐藏角色。



隐藏角色	获得方法
金发姑娘	使用任何角色完成镜像模式后开启
蛋头人	使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启
匹诺曹	使用任何角色完成镜像模式后开启
青蛙王子	使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启
穿靴子的猫	使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启
小红帽	使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启
爵士	使用任何角色完成镜像模式后开启
三只小猪	使用任何角色完成镜像模式后开启

提供者——上海 小猪头

NDS 变形金刚 汽车人/变形金刚 霸天虎

美版 | 游戏原名 Transformers：Autobots/Transformers：Decepticons

◆开启末日决战模式

通关一遍游戏后即可开启末日决战模式。

◆加满HP和消除通缉等级

在自由模式中，按START进入暂停画面后，进入“Vehicle Form”选项中的“Confirm”，然后按B键返回游戏便能加满HP和消除通缉等级了。

NDS 陨石大战 迪士尼魔法

日版 | 游戏原名 メテオス ディズニー・マジック

◆隐藏关卡

在标题画面中输入特定指令，就能开启本作中的所有关卡。而且连原来必须在通过后才能够观赏插图的故事观赏器（ストーリービュワー）也能开启。具体方法是在标题画面下输入：B、X、B、X、R、L、R、L、SELECT。

◆专家难度

在游戏初期通过输入特定指令就能开启本作中难度最高的“专家模式”（エキスパートモード），在专家模式中只能纵向移动方块。具体方式是在标题画面中输入：L、B、R、X、L、B、R、X、SELECT。

燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2

NDS Nintendo DS | 日版 | 游戏原名 燃えろ！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2

◆团长的怒吼

与1代一样，本作中的团长也会因为玩家在练习中偷懒而发怒。在为了初学者而准备的练习模式中，会由从第一款作品就登场的应援团长"百目鬼魁"来进行热血指导。若是在进行练习的中途把主机盖子合上的话，就会被团长当作是中途偷懒，再打开盖子的时候就会发怒。若是发生这种情况，整个练习就得从头开始。注意，合上机器后要等主机进入休眠状态后再打开主机才能触发团长的怒吼。

桃太郎电铁DS 东京&日本

NDS Nintendo DS | 日版 | 游戏原名 桃太郎电铁DS～TOKYO & JAPAN～

◆通过购买温泉来获得卡片

在本作中有许多为玩家提供援助的卡片，在此要介绍其中一项可以取得卡片的事件。先将位于日本三大温泉的草津站、下吕站和有马站中的所有温泉都买下来。这样一来会发生事件，让玩家取得三张新干线卡。使用新干线卡的话，就可以一次掷出四颗色子，能移动比平时更多的步数。

触摸探侦 小泽里奈 第2又1/2季

NDS Nintendo DS | 日版 | 游戏原名 おさわり探侦 小泽里奈 シーズン2 1/2～里奈は见た！いや、见てない～

◆在占卜事件中见到"最凶"评语

在通过第一话后会追加剧本（おまけシオリオ）。其中若和购物中心（ショッピングモール）内上班的女郎角色交谈，便会出现占卜事件。在占卜结果中会出现稀有的"最凶"评价。具体出现方法是在占卜事件中连续抽到3次"大凶"。最难的地方在于连续抽到3次大凶，概率为216分之1，所以只能靠运气了。

◆稀有名场面插画收集

同是在通过第一话后才能游戏的追加剧本，可以到侦探事务所内游玩"抽屉开关游戏"（引き出し开け闭めゲーム）。将这小游戏的4种难度（简单、普通、困难和地狱）全部通过后，就会得到两张名场面集的插画。

金手指

本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击"File"菜单中的"Add game"添加一个游戏项目，再点击"Add cheat"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"Update Code"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"usrcheat.dat"，放到TF卡中的"_system_"目录下即可在进入游戏前选择使用。

塞尔达传说 幻影沙漏

NDS Nintendo DS | 日版 | 游戏原名 ゼルダの传说 梦幻の砂时计

Game ID:AZEJ 7853931B

无限生命加生命上限最大	
221CA23E	00000040
221B9538	00000040

隐身（永远处于圣域中）	
221CA23C	000000FF

勇气之源最大	
221B96F0	00000063

力量之源最大	
221B96F1	00000063

智慧之源最大	
221B96F2	00000063

藏宝图位置全开	
021B975C	63636363
021B9760	63636363

鱼图鉴全开	
021B9764	63636363
121B9768	00006363

游戏万花筒





性感媚影重生，历代劳拉代言人齐聚一堂

提供：Levelup



提起电子游戏中的知名女主人公，《古墓丽影》中性感强悍的劳拉·克劳馥特绝对是最具代表性的人选之一。随着时间的推移，游戏中的劳拉发生了脱胎换骨的巨大变化，而现实世界中为劳拉代言的女模特也已经历经了六代，其中还包括曾主演两部《古墓丽影》电影的好莱坞著名女演员安吉丽娜·朱莉。

伴随着《古墓丽影 周年纪念版》的发售活动，Eidos官方组织的各种宣传活动也在如火如荼地进行中。近日，Eidos联合IGN、GameTap等知名游戏娱乐媒体，召集了曾经为《古墓丽影》系列担当劳拉形象代言人的几代女模特，举办了一场颇为有趣的周年纪念活动。下面就请大家来一睹几代劳拉·克劳馥特的风采吧。



1998年 Nell McAndrew



1999年 Lara Weller



2000年 Lucy Clarkson



2002年 Jill de Jong

2006年 Karima Adebibe

“女仆文化”再度升级——“女仆鉴定”！？



“女仆是项很讲究技巧的服务性行业，并不是任何人都可以胜任得了的！”近日，日本女仆协会日前宣布将会在今年的12月在女仆胜地秋叶原举行首届“女仆鉴定”考试，考察的内容包括女仆的历史、会客礼仪、扫除、洗涤和料理5个方面。因为是本着提高女仆的能力而设立的特殊鉴定，所以对应试者并没有特别的限制，基本只要是女性都可以参加本次鉴定考试的报名。通过审核的人员还将得到女仆工作的机会。



日本女仆协会“Nippon Maid Association”于今年4月成立，据悉，该协会是为了倡导“正确的女仆方针”而成立的，并誓言要孕育日本特有的女仆文化”。日本女仆协会和女仆检定设立官方网站：http://www.n-m-a.jp/

协会规定，参加鉴定的女仆应该要有以下的认识：

(1)女仆要从内心深处对客人们有“竭尽服务”的精神。

(2)要认真注意女仆的服饰及配件，并且不绑会让客人感到不快的发型。

(3)要忠实地使用尊敬语、礼貌语等，要熟知柜台结帐、进退等礼仪。

本次举办“女仆鉴定”，会针对以上信条对参加者进行补习和讲座。通过一年2次举办的考试者，会被授予“一级女仆”或“二级女仆”的称号。日本女仆协会声称要将这一项鉴定全面正规化，要让所有获得称号的女仆们能光明正大的在自己的简历上写下自己的称号鉴定。

最诡异的延期爱好者

《Snow》是一款非常受欢迎的美少女恋爱游戏，曾经推出过PC、DC和PS2等诸多版本，并且深受玩家们的好评。去年，ProtoType决定将这款经典的Galgame移植到“宅男向”掌机PSP上，经过一段时间的开发后，PSP版的《Snow携带版》最初决定将在今年2月22日推出。不过就在游戏发售前的半个月左右，厂商突然宣布游戏延期两个月，新的发售日为今年4月26日。当玩家们怀着期待之情等到4月时，游戏竟又跳票两个月延期到今年6月28日。眼看着6月底马上就要到来，苦苦等待的玩家们本以为这款开发度在几个月前就已经达到99%的游戏肯定不会再延期时，ProtoType居然又故技重施(RP爆发？)，悄悄地在6月13日宣布这款游戏将再次延期……目前这款游戏的发售日暂时确定在8月16日，可从它的延期轨迹来看，新的发售日期不会发生变动了吗？这个问题的答案也许只有ProtoType自己知道……但愿它不会像同为美少女恋爱游戏名作的PSP版《痕》那样最后取消发售。



加勒比海盗极品播放套装

欢迎来到《加勒比海盗》的世界！随着三部曲完结篇的公映，《海盗》粉丝们的热情都已经沸腾到了极点。宇轩虽然因为时间关系没有去电影院观看，但依然借着同寝室的PS3看了一把1080P的高清预告片。当然，商家也不会放过这个抢钱的好机会，我们的迪士尼委托Runat（日本一家专门生产迪斯尼主题多媒体产品的公司)不慌不忙地推出了这款带显示器的DVD播放器一体机，同时还有海盗的财宝箱CD播放机和一个DVD转舵收藏盒。怎么样，是不是很有气势呢？让我们边看电影边跟着影片中的发哥大喊："欢迎来到新加坡！"



健身时间也不能浪费！PSP健身自行车发布

以前去健身房，经常会碰到一个女孩，不论是在跑步机上跑步，还是在健身自行车上骑行，都不忘两手握着PSP，真同情她那两只举小P的胳膊。可能是Trixter的产品设计者也看到了这一现象，所以发布的新款X-Bike健身跑步车上就连带了一个PSP专用托架，让你健身的时候也能观赏电影，不会再无聊地两眼直盯速度表计算减肥量啦。希望健身房的老板看到这款产品能受点启发，买几台PSP、DIY几个支架装在健身器上，生意一定会好很多。(^_^)



《汉字记忆术》秋叶原特别教室

NDS学习类软件《画圆记忆 惊异的津川式汉字记忆术》于6月26日在秋叶原“AKB48剧场”举办了别开生面的预热活动，参与该活动的是日本偶像组合“AKB48”。

尽管名称很怪，FPS玩家或许还会联想到“AK47”之类的，但“AKB48”的成员都是学生气十足的可爱女生。12名成员在被布置成教室的会场中扮演起了师生，以美味的食物作为奖品进行汉字学习大挑战。


▲学生在手中书写葡萄。


▲这位就是记忆术的发明者津川博义。嗯，很幸福的校长。（笑）

最初，老师要求学生书写“葡萄”并将其画出。之后，“津川式汉字记忆术”的发明者津川博义作为校长登场，现场演示如何使用他的记忆术来记忆汉字。经过实际试验，学生能立刻就记住“林檎”这样书写复杂的汉字。再比如“赘泽”、“忧郁”、“轻蔑”、“袈裟”等词汇，学生在遵照校长的指点后也过目不忘。也许在我们看来这些词并不算什么，不过如果有兴趣的话你可以去查一查“忧郁（ゆううつ）”的日本式汉字书写，确实很有难度。



▲在校长的指点下，学生们都能够正确书写“林檎”了……啊，不对，好像还是有人写错？


▲校长继续将教学深入，少女偶像们一副认真听讲的样子。


▲吸引眼球的目的就是，“你们快点去买吧！”



▶答对了题目，就可以获得甜品奖励？这样看来我小学时的积极发言实在是亏了。



游戏美图秀

大家好，我是宇轩，本辑的美图秀栏目由我代为主持，还请各位看官多多支持！虽然上一辑琉璃已经为大家带来了一些清凉夏日美图，但是我要在这里代表所有男同胞说："不够！这些图还不够清凉！不够过瘾！"嘿嘿，这次就让我来拿出我的私家珍藏的海滩MM清凉美图与大家分享吧！





宇轩：啊，阳光、海滩、椰林……还有美丽的泳装MM，我要申请去海边度假！

琉璃：做梦吧，干活！



宇轩：软饼干兄，休息了一起去海边玩吧，我们去给MM拍照。

软饼干：你小子太邪恶了，和你在一起，MM都不敢靠近，不和你去！


宇轩：这几张是我个人比较喜欢的，也和各位看官分享一下！
胧月：你是LOLI控，鉴定完毕！
宇轩（在地上来回打滚）：我想游泳，我想晒日光浴、我想打水战……
米格、软饼干：无视……

文 小豆子 编 LIKY



据传，中国移动已经开始全面建设TD-SCDMA网络，除了基站以外，附属的计费和客服系统也已经开工。移动已经走上了国产3G的康庄大道，而联通正为将GSM网络全面升级到GPRS而努力。2008奥运会在即，国内3G局势却依旧不明朗。

VOL.47

本辑话题

揭密MTK

2006年，似乎成为国产手机的反击之年。国产手机价格一降再降，吸引了众多消费者。到了2007年，国产手机引起的价格战大有越演越烈之势。一部支持MP3播放、拥有百万像素摄像头、还附带手写功能的手机价格甚至低到七、八百元。但不少细心的朋友可能已经发现，不同品牌的国产手机之间，却有着惊人的相似之处，具体表现在功能接近、菜单雷同甚至排列位置都一样。为什么？其实因为这些手机都采用了名为MTK的芯片。采用MTK芯片的手机制造成本极为低廉，这也是造成国产手机可以低价售卖的主要原因。

制造手机的核心技术是芯片设计，MTK则提供了一套完整的手机芯片解决方案。MTK是一家台湾厂商，中文名为联发科，在2001年初成立了手机芯片研发部门。但当MTK将芯片设计出来以后，市场并不接受，很多厂商置疑芯片的稳定性。无法吸引到正规厂商，MTK只好将目光瞄向了国内。当时受手机牌照的限制，国内只有少数厂商才具有生产手机的资格。MTK的客户恰恰是没有资质的黑手机生产商。在黑手机上获得成功后，国内正规手机厂商也开始注意到MTK芯片，并开始大量使用。据业内人士透露，目前国内大部分手机厂商都采用了MTK提供的芯片设计方案生产手机。



▲屏幕下方一排固定的功能图标，这已成为MTK芯片手机的显著特征。

MTK芯片的最大优点是低价。MTK芯片要比英飞凌、飞利浦等其他厂商的芯片低上十多美元。MTK对芯片的购入量没有最低限制，稍有资本的厂商都能够通过购入MTK芯片进入手机生产行业。其次，MTK芯片的性能十分强大。早在2005年，MTK就在手机芯片内加入了MP3功能。现在，拍照、摄像、手写、游戏等常用功能MTK芯片都支持。另外，MTK提供了手机生产的完整解决方案。通常情况下，开发一款手机需要半年甚至更长的时间。MTK则提供了强大的软件平台和产品方案，让厂商能在短时间内拿出成品，大大缩减了研发成本。

MTK在国产手机中大有一统江山的气势。这也同时暴露了国产手机厂商自身的不足。研发的落后导致了国产手机厂商只能靠买他人方案生存，价格战不可避免。然而，价格战之后，国产手机又将会走向何方呢？



玩《梦幻庄园》送U币

广州盈正运营的手机网游《梦幻庄园》自5月16日公测以来吸引了大批玩家入园。为帮助广大玩家迅速地建立自己的农场，官方特举办送U币活动。只要玩家在6月26日0点至7月27日24点期间登陆游戏，并且累计在线时间超过30分钟，就可以获得20U币作为农场启动资金。20U币可是价值人民币20元哦，快快登陆官方网站http://wap.3guu.com下载游戏吧。



《开天Q传》推出帮会系统

武侠类手机网游《开天Q传》于近日推出帮会系统。只要玩家的等级达到20级就有资格建立帮会。玩家先找到主城里面的帮会管理人员，交上管理费后就能创建自己的帮会了。每个帮会都有相对独立的聊天频道，方便成员间的沟通。而且帮会成员还会享受到一些特权。



玩《创神》得双倍经验

为庆祝秦国版图正式开放，手机网游《创神》将启动双倍经验。凡是6月27日至7月11日期间登陆游戏的咸阳、邯郸、长平、汉中、华阴五大区的玩家，所获得的经验以及技能修炼经验都将是平时的两倍。新手玩家可要可以趁此机会好好练级哦。另外玩家现在也可以通过WAP网站直接充值了。



《孤岛悲歌》发布Java版

新热力开发的3D游戏《孤岛悲歌》试玩版一问世就在玩家中掀起了不小的轰动。可惜游戏基于 Symbian 系统开发，只能在 S60 手机上运行。为了照顾更多玩家，新热力特地开发了 Java 版。受机能限制，Java 版采用 2D 画面，场景改为 60 度俯视视角，但仍保持了较高的立体感。Java 版在流程上和S60 版基本一致，不过 S60 版中一些需要使用麦克风、摄像头进行互动的环节，在 Java 版中改为按键进行。厂商近期将会推出 Java 试玩版，正式版会于暑假期间推出。孤岛迷们可以关注官方网站，网址为 http://li.simlife.com。



新机看台　诺基亚 5700



参考售价	2700 元

5700 是诺基亚继 5300 后生产的又一部以音乐为卖点的手机。5700 屏幕为 QVGA 分辨率，能显示1600色，效果十分出众。5700 的系统为 S60 第三版，可以运行众多软件和游戏。在音乐播放方面，5700 配置了双扬声器，可以播放 MP3、AAC、WMA 等多种音乐格式，并且具有均衡器、视觉效果、左右平衡等功能。5700 在外观上沿用了 3250 的旋转式设计，下方键盘部分可以旋转，键盘后面是音乐播放快捷键，侧面则是摄像头。将键盘旋转 180 度后，整个 5700 看起来更像一款 MP3。5700 摄像头的像素为 200 万，能够照相兼录像，附带闪光灯，只是拍照效果仍旧一般。

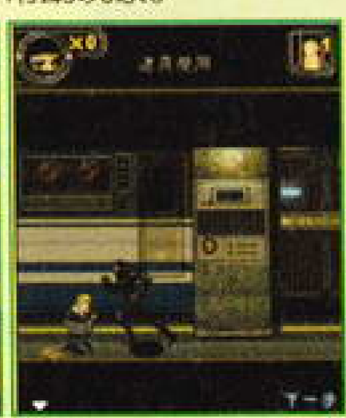
新游上线

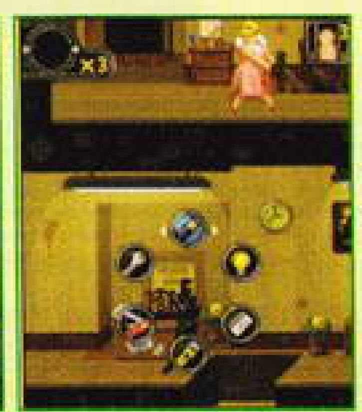
影子侠

国产手机动作游戏，玩家要操纵名为“影子侠”的人物在充满罪恶的城市中伸张正义。玩家可以选择教学、普通、困难三种模式，普通模式只能玩到一个场景，困难模式中则能玩到更多场景。影子侠只能出现在被光源照射到的地方。玩家要充分利用各种道具过关，游戏中的其他角色可以变身为影子帮助玩家。

厂商	空中猛犸	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机 / 摩托罗拉 E398 V303 L7 C650 / 索尼爱立信 K300C K750C / 三星 D508 等		
优点	丰富的隐藏要素		
缺点	手感一般		









综合评分 8

厂商网站： http://www.m-game.cn

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→游戏百宝箱→动作类

蜂巢危机

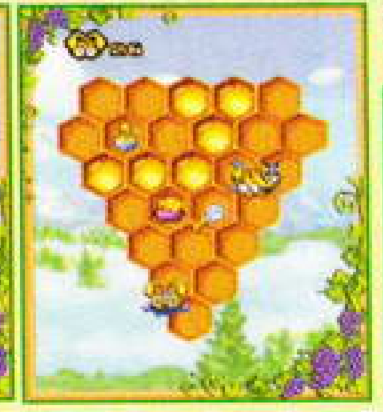
厂商	岩浆数码	类型	ETC
适用手机	诺基亚 S60 系列手机 / 摩托罗拉 V303 V501 V600 L7 V3 / 索尼爱立信 K700C W810C 等		
优点	颇有创意的规则		
缺点	画面比较单调		

简单有趣的益智游戏，玩家要操纵小蜜蜂阿贝修筑蜂巢，同时还要驱赶野蜂，筑完蜂巢即可获得胜利。阿贝走过的地方会产生墙壁，但固有的红色墙壁无法被破坏。玩家要善于利用各种道具帮助过关，阿贝吃到钻石后会暂时性无敌从而赶走野蜂，通过放大镜能看到隐藏的宝物或者敌人，吃到蜂蜜则可以增加行动力。









综合评分 7

厂商网站： http://www.magma-land.com

下载方式： 移动手机登陆移动梦网→游戏百宝箱→情景类



佳作速报

GBA 忍者神龟
TMNT

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆美版 游戏编号：2713

制作精良的激龟忍者大战！

本作是"《忍者神龟》系列"最新作，不仅拥有高水准的细腻画面，打击感也是非常出色，角色招式丰富，经典的神龟飞踢动作也原汁原味地保留了下来。场景中的物体都能破坏，独特的同伴支援系统能让战斗气氛瞬间升华。敌人造型多变，绝对能让玩家时刻保持新鲜感。最后要说的是本作难度不低，值得大家来挑战一把。我们将在下次的栏目中为大家献上本作的"迷你特快"。





GBA 冲浪企鹅
Surf's Up

◆Ubisoft◆SPG◆2007年5月30日◆美版 游戏编号：2749

紧张刺激的掌上冲浪游戏！

本作根据动画电影改编，讲述了立志要成为了不起的冲浪选手的小企鹅考迪追求爱与梦想的热血励志故事。虽然游戏画面是2D的，但冲浪时那种喧哗激荡的感觉还是良好体地现了出来。游戏中既拥有爽快的激流，也有恐怖的巨浪，世界各地的著名海浪等待玩家前去征服。在炎炎夏日来临之际，让我们重新拿起GBA来体验一把掌上冲浪吧！





实用秘技

GBA 铸剑物语 初始之石
日版｜游戏原名 サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石

◆开启隐藏人物

通关后进入おまけ模式，在主画面按顺序输入R、←、L、→、↓、B、↑、SELECT、B、B、B、START，听到音效则代表成功，这样就能使用所有在官方活动通讯下载才能入手的隐藏人物。谜之少女ミューノ终于出现，不过只限于おまけ模式使用，正常游戏中去ミシュースの废墟找ミューノ可与她对战，破坏武器入手两个肉球の化石；此外，おまけ模式里还增加了超バトルアタック"模式，可选择前作登场过的ガンヴァルド、ガンヴァルド改、ボルガノ三个超级召唤兽进行对战。

GBA 大金刚王国3
美版｜游戏原名 Donkey Kong Country 2

◆特殊密码

在Options的Cheats模式中输入特定密码可以开启隐藏要素，成功的话会有迪克西惊叫的音效。需要说明的是，超难模式必须重新游戏才有效，而MONKEY和AQUA这两个密码如果使用的话，会影响成绩排行榜的评价。

输入密码	效果
MUSIC	音乐模式
MONKEY	增加50条命
HARDER	游戏中没有记录桶（困难模式）
TUFFER	游戏中没有DK桶和记录桶（超难模式）
KREDITS	观看游戏制作人员表
AQUA	直接拿到98个鳄鱼币（有24%的完成度）
EXTRAS	可在标题画面玩到所有迷你游戏



操作	A键	跳跃，连续两下可以利用蜘蛛丝飞荡。
	B键	攻击。
	R键	吐丝，可以粘在物体上进行高速操作也可以用来缠住敌人。



前五关基础篇攻略

第一关：本关是最基础的关卡，玩家可以凭借这关好好熟悉一下操作。每当画面中央有这种信息提示的时候，就必须找到相关的物品将其控制或者破坏掉。图中则是要用攻击键控制黄色的转盘，利用喷水器将火熄灭。



游戏中还会出现各种颜色的门，这些门都是被锁住的，必须打倒敌人或者拯救人们后才会从他们身上得到钥匙。在本关中途还会碰到一个旋转的电扇，只需要用蜘蛛丝将其缠住就可以让它停止运转了，不过是有几秒的时间限制的。

第二关：这关没有太大的难度，只要从下水道下去，然后跳到中间的平台，再从中间的下水道上去就可以看到BOSS了。BOSS的惟一攻击方式就是扔炸弹，在车上攻击是很麻烦的，所以就大胆地跳车吧，下车后一定要不停地按A来移动，要不然会因为赶不上车而导致游戏结束。一直拉蜘蛛网移动，在空中最后一下的时候会用脚踢BOSS，这个动作是不需要玩家控制的，在以后的战斗中用这招敌人会受到大损伤攻击。

第三关：第三关的训练目标就是救人。进入游戏后会显示每个人的位置。到达一个人面前的时候

GBA 蜘蛛侠 3

SpiderMan 3

◆Activision◆ACT◆2007年5月4日◆美版 游戏编号：2732

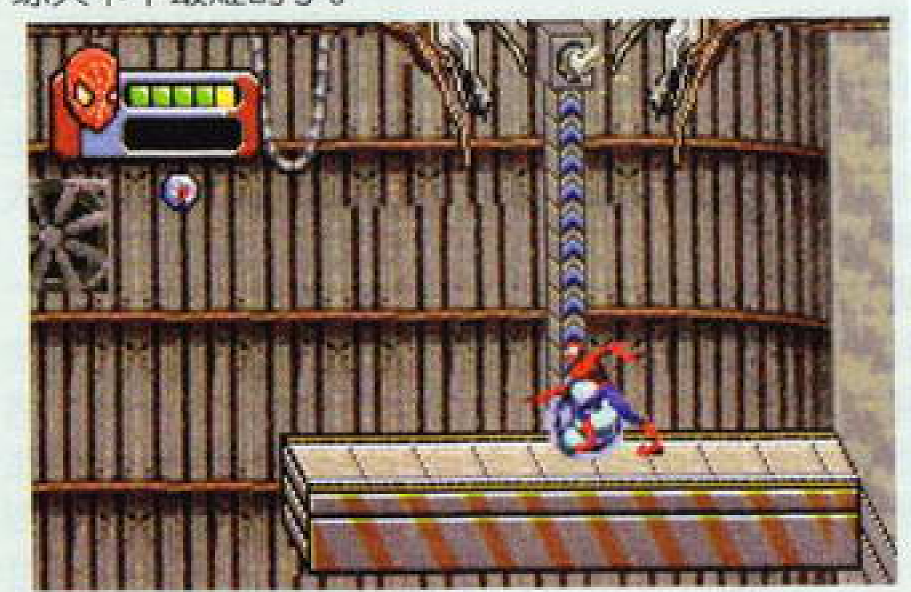
要保持一定的距离，然后用R+反方向键就可以将人救出来了。



还需要注意画面中央的信息提示，绿色部分代表人物的耐久力，全部消失的时候任务就失败了。本关卡中有很多的障碍物，除了大量的火焰外，墙壁上还会增加电流。

第四关：一开始战斗就拼命地跑吧，打BOSS它也不会痛，中途把水关掉后跳下去，再用蜘蛛丝荡到对面的平台，在此处平台有一个机关。

这个蓝色的机关非常重要。按“↑+R”就可以利用此机关拉到上面的平台去了，在后面也有多处同样的机关。上平台后会出现一个黄色的沙柱挡住道路，只要攻击几下就可以把它消灭，要注意的是后面还有个BOSS在追，所以一定要快点。到下一个平台后会有电车冲过来，要从上方走过去。等到第二次电车经过后就要小心了。道路的尽头会有个大水池，利用普通的高跳拉丝是跳不过去的，所以旁边又立了一个机关，利用机关三次跳到最高点后，再用蜘蛛丝拉到对面的楼房，跳下来后结束本关。这关算是训练关卡中最难的了。



第五关：一开始主角就会变成黑色蜘蛛侠了，攻击力猛涨，但是不能被敌人打到，受伤后就会恢复成原来的样子。道路上有很多的墙壁都需要黑色蜘蛛侠的力量才能攻破，如果中途不小心受伤了，那就要攻击物品或者敌人来增加HP下面的能量槽，等能量槽满了后就会再度变成黑色蜘蛛侠了。这关的敌人是无限的，所以不用担心过不了。



燥热的夏季里你是不是也会有心情烦闷的时候，这时静下心来看一本内容清新智慧的治愈系漫画也许会是个不错的选择。《水星领航员》就是这样一本适合在闲来无事或是烦躁不安时，随手翻阅的漫画，它绝对能够让你心灵趋之平静，是一部简单、温暖却包含着很多人生哲理的漫画。

微笑的生活哲学

——《水星领航员》漫评

时间是未来。

地点是火星。因为人类150年来不遗余力的改造，这里已经变得适宜人类居住，而且九成以上的地表被水覆盖，成为了名副其实的“水”星。

“ARIA”是这个星球上的一间小小的船运公司的名字，和同行一样，致力于培养“水”星的偶像职业——领航员，即驾船带领游客观光的女性导游。水无灯里这个来自地球的女孩，为了自己的梦想——成为独当一面的水星领航员，千里迢迢来到这颗星球，加入了ARIA公司。

如果放在其他漫画家笔下，这样的设定大概又是某个励志故事的开场，某场宿命对决的起点。故事很可能变成一个少女为了成为业界的顶尖高手，不断磨练自己的技艺，在亲友们的关爱鼓励下战胜一个又一个的对手，最终登上至高的位置，成为后人膜拜的传说。但是在作者天野こずえ构建的世外桃源里，那种波澜起伏，充满了激烈的爱与恨，欢笑与泪水的情节是永远也不会出现的。这是讲述一个女孩和她的朋友们在他们深爱的星球上生活的温情小品故事。

让我们随着灯里在新威尼斯的水道里来来回回，看她在春天和人赛船时中途落跑，去摘了一船的花；看她在夏天带着猫蹦蹦跳跳地去买夜光铃，并意外地发现猫咪聚会的场所；秋天去枫叶小岛旅游的她却遇到了狐狸嫁新娘的队伍；冬天她从外头带了一只毛茸茸的雪虫回来……新威尼斯虽然有浮岛来调控整个星球的气候，有地重管理员来操纵火星的重力，有现代化的飞机和其他高科技的产物，但是整个城市却到处充满了怀旧的气息，这里一年有24个月，各个国家的人们都汇聚于此悠闲地生活，到神社去许愿，到破旧的城堡里去洗连接着大海的温泉，情人节也依然保持着送人蔷薇的习俗，谢肉祭里所有人都会参加的面具游行，在岁末的广场扔掉旧东西以迎接新年，在救赎节和亲友一同在船上举行餐会……那是个现代与传统水乳交融，结合得完美无瑕的世界，好像离我们很远，却又如此接近，我们透过这个叫水无灯里的少女的眼睛看到一个记忆中或是想象中魅力非凡、人情暖暖的世界。我们知道，正是因为她的心灵如此美好，她眼中的那个世界才会如此美丽，如此让人向往。

那颗水蓝色的火星，会是地球的映射吗？还是作者天野潜意识中强烈的心愿表达：希望那个现实中的家园是个能给每个人以归属的地方，希望现实中的人们都拥有如海水般澄澈的心灵。“ARIA”的每个故事看上去都温情脉脉，却又时刻闪现出如寓言般的大智慧。

天野在书中悲哀地预言，地球已经成为一个高度开发的行星，人们可以通过机器完成所有事情。然后灯里马上说，她很高兴因为新威尼斯的“不方便”，一切事情都得由自己动手，无论科技如何发达，经由自己双手的创造所带来的满足感是机器永远也替代不了的。

是从什么时候开始，我们总觉得生活乏味、无聊？什么时候开始学会了斤斤计较？什么时候开始为一点点的挫折痛不欲生？什么时候开始烦恼人际关系暗流汹涌？开始为人心叵测，口是心非的世界愤怒绝望？什么时候开始对身边的世界视而不见？我们或许会嘲笑那个“ARIA”世界里的小女孩，因为烟花欢呼雀跃，又为夜光铃光芒的逝去泪流满面。但是，只有对这个世界怀着爱的人才能有那样率真、纯粹的情感，只有对自然怀着感恩的人才有欣赏美的心灵，只有用生命享受着生活的人才懂得快乐。曾几何时，我们也曾是个会因一朵花的开放而笑逐颜开的纯真小孩子。

从明天开始，从头开始，学习怎样微笑吧。无论这世界曾经怎样伤害过你；从明天开始，学会微笑吧，不论这个时代有多么进步，有些东西仍然是要经历失败才能获得的，把痛苦和悲伤当成为了让人生更加有趣调料吧！在前进的路上偶尔也停下脚步，用眼看、用耳听、用手触摸，享受这世界赠予的一切，为认真生活着的自己坦率地微笑吧！终有一天，这世界会因为我们的美丽心灵而更加美好。

文 mio

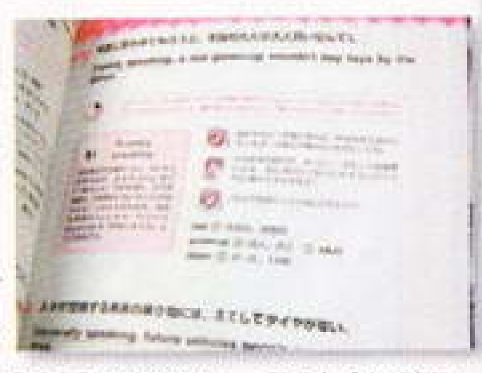


动漫看点台 玩乐虽高，学习也重要！

对于终日沉浸于ACG世界里的人而言，学习，这种费时费力还未见得能让经验值翻番的脑力劳动实在是生活的一大痛苦之所在。在日本这个动漫文化大国，相当多的ACG爱好者中也应该有相当多的人是一看文字就想吐、一听说上课就想睡的学习障碍症候群患者吧。而日本株式会社三才BOOKS于2004年推出的反传统的英语理论教材——《Moetan——萌单》。在日本发售的初版27000本，三天之内就被抢购一空，并且稳坐当年的亚马逊网络书店的销售排行榜第一名，借此作大红之际，作品改编的动画《萌之英语单词》也将于7月上映。



《萌之英语单词》虽然也是严格挑选了日本测验中心及私立大学历年考试中最常出的单词进行整理说明，但是却别出心裁地采用了剧情式的课程撰写方法，17岁的箩莉女高中生虹原茵可，为了和暗恋的青梅竹马一起上大学，在魔法世界的鸭君、笔君、橡皮君的协助下，变身成为闪亮魔法少女，帮助英语菜鸟的青梅竹马学习，并努力捍卫自己的爱情。加上为书配图的插画师POP在同人画师界的高人气，也吸引了大批动漫爱好者争相收藏此书。而这部书里提供的英语例句，诸如："政府将南极发生的大灾难真相隐藏起来了。"（EVA）、"他被外星人当作是地球的代表，害他必须和女孩子玩捉鬼的游戏。"（福星小子）、"收集到七颗球后，就可以复活。"（七龙珠）、"根本不可能会有十二个妹妹的。"（妹妹公主）等。即使是深度ACG控，应该也能燃起学习的热情吧。



荒川弘新作《兽神演武》动画化

因为《钢之炼金术士》而大红大紫的漫画家荒川弘，于2006年开始在《月刊少年GANGAN》的增刊《GANGAN POWERED》上的新连载《兽神演武》又将被动画化了。这部带有浓郁中国风的作品，从连载伊始就备受关注，这部作品的动画化可以说是众望所归。负责《兽神演武》TV动画监督的是曾执导《机动战士高达》的关田修，角色设定则由原作者荒川弘亲自担当。为了给TV动画预热，《兽神演武》还紧急发行了DVD第0卷，在第0卷中介绍了整部作品的气势恢弘的场景，还收录担任主角配音的知名声优铃村健一与樱井孝宏的访谈和神秘影像。



《兽神演武》的故事舞台设定于古代的乱世，残暴的帝国军队与国民常年进行着殊死混战，主人公岱灯和他的妹妹赖罗在这个混乱的国家里一起长大。岱灯被人们称作是引起天下动乱的灾星——"破军"下凡。只要破军一觉醒，岱灯就会立刻暴走并发挥出异于常人的强大力量。于是灾星少年的乱世历险开始了……

《哆啦A梦》脚本担当桶谷显因病辞世！



不得不承认，动漫产业近年来越来越有发展成高危行业的趋势，巨大的工作压力，密集的工作日程，让我们自今年年初就不断听到一些在ACG界享有声誉的大人物们相继辞世的消息，而在最近的2007年6月25日，日本知名动画脚本家桶谷显先生，因胰脏癌末期病逝，享年48岁。也许我们对他的名字比较陌生，但是这位师从脚本家松冈清治的桶谷显，可是参加过许多著名动画片的系列构成及脚本制作，比如TV动画《机动战士V高达》、《机动武斗传 G高达》、《超魔神英雄传》等作品的脚本等，其中最为经典的就要算《哆啦A梦》1979至2005年播出的TV版脚本。对于他的逝世，我们报以遗憾的同时，只能希望更多奋斗在动漫界的工作者们能随时注意自己的健康，保护好革命的本钱，为广大爱好者们提供更多更好的作品。



文 松开 编 软饼干 美编 咕噜



非主流领域



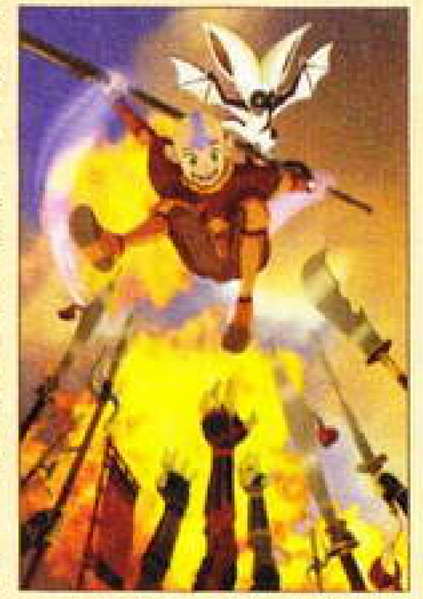


NDS 降世神通 最后的空气大师
Avatar The Last Airbender

◆THQ◆ACT◆2006年10月10日◆美版
◆1人◆512M◆29.99美元◆无对应周边

或许国内的玩家朋友们对欧美动画的认知了解程度远不及其他日系作品。今天要介绍的是一部改编自动画的NDS游戏，这部名为《降世神通》的动画原作曾经获得第三十三届美国动画安妮奖最佳电视动画提名，可想而知在欧美地区已经有一定影响力。本作主要讲述的是一个虚构的东方神话冒险故事。虽然故事的内容是地道的东方传统文化，但是经过外国人双手包装之后看来还是难免欠缺许多东方传统文化底蕴和内涵。最为简单的角色名称就让国内的朋友难以接受，而且在东西方审美观大相径庭的前提之下，此类“舶来版”中国神话故事的动漫作品难以在国内受欢迎。不过从题材上来说本作还是有亮点的，毕竟具有东方古韵的欧美游戏并不多见。

世界观



在这个到处充满着东方古代神话色彩的世界上，存在着气、火、水、土四大元素，它们的神力主宰着世界，其中拥有“火之力量”的火烈国人想要凭借着这股力量来征服世界。能够阻止火烈国的只有在世界上惟一能够同时拥有四大神力、被称为“神通”的人。

沉寂了数百年后，在南极还存在着一个水之部落，水族的女勇士和她的哥哥在一次偶然的机会下进入了一个巨型山洞里，并救出一个12岁神秘男孩。他们发现原来他就是失踪已久的神通转世。被唤醒了“神通”能力的小男孩和同伴们一起踏上了从火烈国手中拯救世界的道路……

游戏方式

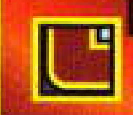
游戏虽然是ACT类型，但是却包含了众多的RPG要素。游戏中无时无刻都在进行着任务，游戏中每一段剧情或事件都被设置成了一个个小型任务，只有达到所要求的目的才能够继续推进剧情。看得出制作厂商对玩家相当照顾，每次收到新任务时系统都会自动地把任务执行地点标记在地图上，只需要按照地图的提示到达该地点和附近的人对话即可完成任务。

下屏的三大作用

1 触摸屏会默认显示角色的状态画面，在这个画面时可以选择战斗时玩家控制的角色以及对角色在战斗中使用的必杀技进行设置。

2 游戏的进行途中可以在商店里购买回复道具，当然也可以在各迷宫里的宝箱里取得回复道具。使用时需要把道具用触摸笔拖到上方的那行框中，再拖到需要使用的角色身上方可产生效果。

3 下屏还可以看到角色所处的位置、当前任务的执行地点等有用的信息，可以算是使用最多的画面吧。



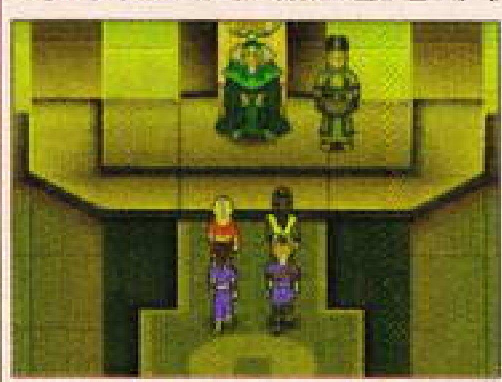
游戏画面



老美的厂家有一个共通点——喜欢做3D画面的游戏，NDS这个3D机能尚可的平台就不说了，连GBA上的同名作品也给硬套上2.5D的画面。而本作在游戏的进行中由于机能限制关系，并不能很好地把场景完全展现。经常需要我们边走边使用“L/R”的视角切换功能进行视角切换来达到最佳的游戏角度，闲麻烦的话可是会经常在途中遗漏宝箱的哦。

战斗介绍

游戏平时和普通的RPG游戏没有区别，在地图上没有任何的ACT要素。只有在地图上四位主角中的任意一个接触到敌人才会切换到战斗画面。主角的敌人除了火烈国的官兵，还有大自然的野生动物们。除了初期的火烈国普通士兵能够轻松对付外，中期开始出现的战车的防御和攻击都大幅度提升，而一些野生动物的速度也相当高，往往需要多人配合才能安全结束战斗。



BOSS战攻略

第一章 火焰机械兵

火烈国制造的机械兵，后期会出现大量的量产版本，其攻击方式为全场的火焰喷射、小范围的火球攻击和近身的手腕攻击。可以先来到版边诱使它用硬直大的火焰喷射，使用特殊防御进行回避的同时接近它，等攻击结束后可以对这大块头一顿痛击。

第二章 火烈国部队长

攻击手段为大威力的火焰喷射和火炎棍舞，近身攻击很难将其打出硬直，稍微一不注意就会被火炎棍舞的反击所伤。因此这里建议使用Katara进行战斗，Katara的普通攻击距离远，让Sokka和Aang上前牵制住BOSS，防止其使用远程的火焰喷射。而自己控制Katara在远处进行操作，很快就能结束战斗。

第三章 森林野牛

野牛的进攻速度很快，它会不断冲撞来震落石头对我方进行攻击，来不及躲避的话会造成很大硬直。这里推荐使用Katara，利用特殊防御可以完全不必管BOSS的攻击，等其攻击完毕后进行四人的集体攻击。

第四章 火烈国大臣

使用土之力量的火烈国大臣，其土之魔法不仅可以使我方的所有动作变慢，而且在异常状态下不能够使用出“神力”。没有什么特别的应对方式，快速全力围攻解决才是上策。

第五章 火烈国战车

具有水之力量的战车，一旦近身就会被其反击，近身角色可以在一旁蹲板凳了。只建议利用Katara或者Aang的远程攻击手段进攻。

第六章 巨型坦克

攻击力相当大，但速度却差到极点。只要注意近身战斗时候，坦克的巨型轮子的攻击判定对周围360度都有效果。利用进攻的速度差，我们能够很轻松地消灭掉它。

最终章 守护机器

第1形态：能够使用三种攻击方式，只需要注意其攻击前的预告就能知道是什么属性的攻击：红色时候是火属性的喷火攻击，只要一直绕圈就可以躲避；白色的锯齿旋转攻击只需要离开一段距离就能消除威胁；黄色的巨石攻击出现的时机很好掌握。

第2形态：爆发了“神通”能力的Aang这时候处于无敌状态，只需要在限制的时间内不断发动攻击就能快速结束战斗。



◀国外上映的《降世神通》的动画片。



继上辑放出的下载任务中的事件任务资料，本次为大家带来到目前为止所有可供下载的挑战任务详细资料，当然这次也有最新的事件任务解析，以后我们会将最新、最快和最全的信息传达给大家。(注：报酬表里用红色注明的道具为必奖励道具)

事件任务21号

最强の矛、最强の盾

限制时间：50分钟　　指定地：大斗技场

特殊条件：无



任务解说：虽然任务标题取得非常大气，不过下位镰蟹和盾蟹的组合似乎在强度上还配不上这个标题。由于是斗技场混战，首先集中火力解决其中一只就会轻松很多。柿子要往软的捏，盾蟹和镰蟹的体力分别为1560和2080，盾蟹贫血，再加上其本身的战斗能力弱于镰蟹，所以就拿它先开刀。武器推荐雷属性大锤グレートノヴァ，装备则是拥有“回避性能+2”的忍装或是蝴蝶/昆虫装最为合适。另外本任务还有一个特点就是很容易出现大金冠级体格的怪物。

任务详细报酬	
素材名	几率
勇气の证×1	1%
龙头壳×2	10%
镰蟹の甲壳×2	23%
镰蟹の脚×1	10%
镰蟹の爪×1	5%
盾蟹の甲壳×1	23%
盾蟹の爪×1	10%
黑真珠×2	12%
上铠玉×2	2%
上铠玉×1	4%

挑战任务01号

讨伐对象：毒怪鸟、紫毒怪鸟各一只

具体血量：毒怪鸟1320/紫毒怪鸟1540

指定地点：沼地〈夜〉

任务限制时间：30分钟



任务解说：由于毒怪鸟的弱点部位比较高，因此使用打击点较高的武器会比较合适。大剑、铳枪还有弩都是不错的选择。大剑多用纵斩，铳枪可以用防御刺，挑刺最好不要用，因为很容易攻击到毒怪鸟坚硬的腿部发生弹刀。弩手就尽量瞄准头部攻击吧，虽然难度较高，不过伤害也可观。两只毒怪鸟的初始出现区域为2、8区，而会汇合的区域是在2、4区，在这两个区域进行战斗的时候要多留个心眼。

报酬详细资料	
基本报酬	
素材名	取得几率
クロオビチケット×1	25%
クロオビチケット×2	10%
铠玉×1	5%
铠玉×2	1%
水光原珠×1	7%
水光原珠×2	2%
钢のたまご×1	30%
钢のたまご×2	10%
山菜组引换券×1	10%
追加报酬（需破头）	
钢のたまご×1	60%
钢のたまご×2	40%

挑战任务 02 号

讨伐对象： 盾蟹两只

具体血量： 1440

指定地点： 大斗技场

任务限制时间： 30 分钟

报酬详细资料	
基本报酬	
素材名	取得几率
クロオビチケット×1	25%
クロオビチケット×2	10%
ダイミョウコイン×1	30%
ダイミョウコイン×2	5%
铠玉×1	5%
铠玉×2	1%
水光原珠×1	7%
水光原珠×2	2%
山菜组引换券×1	15%
追加报酬（需破爪）	
ダイミョウコイン×1	50%
山菜组引换券×1	50%

任务解说：任务中无论何种武器提供的都是龙虾套装，拥有延长回避动作无敌时间的技能。防具的统一使得我们将目光聚集到支给道具上，选择大锤的话有麻痹陷阱可拿，太刀有提供睡眠飞刀，这两个都是不错的选择，并且使用这两种武器对付盾蟹也会比较顺手。战斗要点是千万不能让两只盾蟹同时处于愤怒状态，这样会十分危险，先用使用睡眠飞刀让其中一只躺下，然后攻击另一只。为了不发生混淆，可以先用染色玉做上标记。



挑战任务 03 号

讨伐对象： 水龙一只

具体血量： 1800

指定地点： 密林〈夜〉

任务限制时间： 30 分钟

报酬详细资料	
基本报酬	
素材名	取得几率
クロオビチケット×1	25%
クロオビチケット×2	15%
ガノスコイン×1	35%
ガノスコイン×2	10%
铠玉×1	5%
铠玉×2	1%
水光原珠×1	7%
水光原珠×2	2%
追加报酬（需破鳍）	
ガノスコイン×1	50%
山菜组引换券×1	50%

任务解说：弩配备有丰富的弹药，技能“属性攻击强化”使得火焰弹和电击弹能带来更高的伤害，同时又是对付水龙的绝佳武器，因此强烈推荐选择。再则就是太刀，所给的“飞龙刀【红叶】”属性对口，并且送麻痹陷阱，光是麻痹后攻击一趟下来就能削减其1/3左右的体力，效率亦非常高。最后要提醒大家的是，夜间豪雨的密林是无法放置爆弹的，因此玩家也就不必将精力耗费在爆弹挖掘上了。



挑战任务 04 号

讨伐对象： 雪狮子一只

具体血量： 3360

指定地点： 雪山〈夜〉

任务限制时间： 30 分钟

报酬详细资料	
基本报酬	
素材名	取得几率
クロオビチケット×1	25%
クロオビチケット×2	15%
ドドブラコイン×1	40%
ドドブラコイン×2	5%
铠玉×1	5%
铠玉×2	1%
阳翔原珠×1	7%
阳翔原珠×2	2%
追加报酬（需破头）	
ドドブラコイン×1	60%
山菜组引换券×1	40%

任务解说：选择双剑的话，防具发动有“耳栓”技能，武器属性也对口，可是任务中居然没有给强走药，这使得双剑的战斗力受到较大的影响……太刀依旧是本任务的最佳推荐选用武器。本任务中出现的雪狮子体力比较多，平均防御力不到200的防具也经受不住三轮以上的攻击，需要处处留心，不过好在任务中没有任何杂兵，玩家只要集中精力，取胜也不算太难。



挑战任务 05 号

讨伐对象：镰蟹一只

具体血量：2080

指定地点：大斗技场

任务限制时间：15 分钟

任务解说：任务中会同时在斗技场出现两只镰蟹，玩家只需要击倒其中一只就算任务成功。活用染色球来确定哪一只是攻击对象吧。武器的选择首推大锤，防具发动有“ランナ—”技能，即使没有强走药也能支持大地一击的输出；其次是双刀，“回避性能+2”可以帮助你轻松地翻滚回避掉镰蟹的各种攻击。这两种备选武器都配给有睡眠飞刀、麻痹陷阱以及大量的回复道具作为辅助，相信不会太有问题，危急之时还可以使用回家玉来解围。

任务详细报酬	
基本报酬	
素材名	几率
タツジンチケット×1	25%
タツジンチケット×2	10%
ショウゲンコイン×1	30%
ショウゲンコイン×2	5%
山菜组引换券G×1	15
上铠玉×1	5%
上铠玉×2	1%
修罗原珠×1	7%
修罗原珠×2	2%
追加报酬（需破爪）	
ショウゲンコイン×1	50%
山菜组引换券G×1	50%



挑战任务 06 号

讨伐对象：野猪王一只

具体血量：1800

指定地点：大斗技场

任务限制时间：15 分钟

任务解说：Capcom为迎合今年金猪之年而发布的恶搞任务，任务中的野猪王硕大的体型（必然是大金冠）能将它得意的冲撞攻击发挥到极至，同时由于任务被设定为上位难度，野猪王的攻击力很高，140防御力左右的厨师套装只能顶住其一击，所以玩家切不可小视该任务的难度。任务提供的武器中除片手剑和大锤的斩味不错外，其余三样武器斩味都一塌糊涂。大锤可以击晕对手，片手剑可以防御攻击，这两种武器各有千秋，至于选择其中的哪一种还是由玩家对武器的熟练程度自行决定。

任务详细报酬	
素材名	几率
生肉×3	10%
こんがり肉G×1	20%
こんがり肉×2	25%
生焼け肉×3	20%
强走药×1	5%
クーラーミート×2	10%
ホットミート×2	10%



挑战任务 07 号

讨伐对象：蓝速龙 30 只

具体血量：——

指定地点：密林〈夜〉

任务限制时间：10 分钟

任务解说：任务没有为玩家提供任何防具，不过即使是这样，讨伐 30 头蓝速龙也不是太大的问题。武器推荐选择狩猎笛，可以吹奏攻击力上升【小】、耐力不减【小】等实用效果。该任务中玩家所要遇到的困难之处主要有两个：第一是会出现两只蓝速龙王对玩家的清理工作进行阻碍，这里一般选择不予理会的战术。第二是任务限制时间只有十分钟，玩家必须抓紧每分每秒，毕竟需要讨伐的数量也不少。

任务详细报酬	
基本报酬	
素材名	几率
龙骨【小】×3	20%
棒状の骨×5	20%
兽骨×3	25%
なぞの骨 ×5	10%
铠玉×1	5%
クロオビチケット×1	15%
山菜组引换券×1	5%
追加报酬（需杀死蓝速龙王）	
山菜组引换券×1	100%

挑战任务 08 号

讨伐对象：轰龙一只

具体血量：3200

指定地点：大斗技场

任务限制时间：30 分钟

任务解说：内容与训练所的轰龙讨伐任务比较相似，不过轰龙的强度有所上升，好在系统给予的都是上位武具，因此也不必过于担心。武器选择方面，动作灵活的片手剑是对付轰龙的优秀武器，平时可以多在它的左侧游荡，这样受到冲撞攻击的几率会小一些。其次就是对自己轻弩使用技术有信心的朋友也可以用金狮弩来挑战，弹药量方面不成问题，只要能保证自己的高命中率就行。

任务详细报酬	
基本报酬	
素材名	几率
タッジンチケット×1	25%
タッジンチケット×2	10%
レックスコイン×1	30%
レックスコイン×2	5%
上铠玉×1	5%
上铠玉×2	1%
修罗原珠×1	7%
修罗原珠×2	2%
山菜组引换券G×1	15%
追加报酬（需破头）	
レックスコイン×1	60%
山菜组引换券G×1	40%



挑战任务 09 号

讨伐对象：黑狼鸟一只

具体血量：2800

指定地点：密林〈夜〉

任务限制时间：30 分钟

任务解说：可以联机讨伐黑狼鸟的官方任务。系统提供的武器性能都一般，可以根据自己的情况进行选择。任务中黑狼鸟体力并不算高，和村长4星差不多。初始出现位置在3区，抓紧时间跑过去就能遇上它。单人作战的时候合理运用闪光玉和麻痹飞刀能扣除黑狼鸟大量的体力，如果是联机游戏的话，一名麻痹长枪手和一名锤手的组合将会非常合适。本任务没有特殊的奖励道具，不过用来作为刷黑狼鸟讨伐数目的专用任务还是相当不错。

任务详细报酬	
基本报酬	
素材名	几率
クロオビチケット×1	25%
クロオビチケット×2	10%
ガルルガコイン×1	30%
ガルルガコイン×2	5%
铠玉×1	5%
铠玉×2	1%
水光原珠×1	7%
水光原珠×2	2%
山菜组引换券×1	15%
追加报酬（需破头）	
ガルルガコイン×1	60%
山菜组引换券×1	40%



特典醒目

Capcom官方每隔一段时间会提供一些特典，玩家通过下载它能获得一些小实惠，当然也有些正常游戏过程中无法开启的隐藏要素，现将具体资料公布如下：

①为家里领养的宠物猪追加新服装，一共有三套。

②可以雇佣三种特殊体色的猫厨师，当然，它们所持有的猫技能组合也会不同寻常。

③追加“柯柯特”、“姜波”、“东多鲁玛”等在猎人工会卡片上使用的称号。



④赠送1000点农村点数。

⑤游戏初期直接拥有猫探宝船。

⑥从行商婆婆那里可以直接购买到“光虫”、“蜂蜜”等实用素材，最为厚道的特典（注意：没有“之一”）。

米饼教室 NDS基础篇



在上辑内容中我们就为大家预告过，从本辑开始我们的米饼教室将进入 NDS 部分，为各位即将买NDS、NDSL或是还对手中掌机功能并不了解的玩家进行一个详细的介绍。本辑我们就先来从一些基础的内容说起，漫谈有关NDS、NDSL的“生活常识”，接下来还会为大家介绍购机等方面知识，各位看官就请耐心往下看吧！

栏目主持：米饼



突击检查来啦！请先阅读以下问题，如果你无法答对所有问题，那么恭喜你，以下内容将会使你受益匪浅。如果你答对了所有问题，那么很不幸，请继续关心我们下辑栏目的内容吧。

1. 什么是NDS？

A. 可降解饭盒 B. 文曲星 C. 化妆盒 D. 掌上游戏机

2. NDS由谁发明？

A. 比尔·盖茨 B. 久多良木健 C. 米饼 D. 任天堂

3. NDS的全名是什么？

A. Nuclear Detection Satellite（核探测卫星） B. Nuclear Data Section（核数据处） C. News Digital Systems（新闻数位系统） D. Nintendo Dual Screen（任天堂双屏幕便携游戏机）

4. NDS有几个屏幕？

A. 1 B. 是饭盒，哪有什么屏幕 C. ∞ D. 2

5. NDS下屏有什么功能？

A. 照镜子 B. 用作记录指纹 C. 天知道 D. 触控

6. 什么是烧录卡？

A. 一种烧菜的机器 B. 一种特殊的卡装燃料 C. 一种录音磁带 D. 用来运行下载游戏的媒体

7. 如何检测NDS、NDSL主机的质量？

A. 放在天平上，三次测定后取平均值 B. 用米格肩扛的火箭筒来做轰击实验 C. 在上下屏间夹张纸，垂直后看纸是否掉下 D. 检验按键、屏幕坏点、是否有外形磨损

8. 怎样对NDS、NDSL进行刷机？

A. 用牙膏将整个表面均匀刷一遍 B. 对着它唱“喜刷刷，喜刷刷” C. 用油漆将NDS、NDSL表面刷一遍 D. 执行专用程序刷写主机固件

9. 怎样烧游戏？

A. 用酒精灯来回均匀加热 B. 把游戏卡在高温、高压、催化剂条件下加热 C. 用烧制米饼的烤箱烧 D. 从网上下载拷贝到烧录卡存储芯片上

10. NDS可以用来干什么？

A. 用来盛饭 B. 新型钱包 C. 每天上下举起100次来锻炼 D. 玩游戏、上网、看电影、听歌，综合娱乐

（注：感谢四川滕玺友情提供问答题目。）

米格：上课了，上课了，请软饼干同学迅速坐下。(^_^)

软饼干：(－_－|||) 我又不是学生……我们的学生都是看不见、摸不到地。好了，还是别瞎扯了，快快进入今天的正题吧！

米格：好，那我们就正式开始，讲台下的同学们，“上课，起立，米老师好”就免啦！我们的第一个课题是，什么是NDS？这个问题就由软饼干同学来回答吧！

软饼干：明知道我NDS小白，你就别卖关子啦！

米格：那还是我来给大家做个专业点的介绍吧！

什么是NDS？

NDS，全称Nintendo Dual Screen，是日本任天堂公司开发的掌上型游戏机，它最大

的特征除了如名称中所描述的双屏幕以外，下屏为触控式屏幕、配备麦克风和 Wi-Fi 无线网络也都是其独特的地方。它依旧采用半导体闪存卡片作为游戏载体，除了下半部分顶部专用的NDS卡片槽外，底部还有GBA卡带槽，可以向下兼容GBA游戏，但没有提供GBA通信联机接口，因此玩 GBA 游戏时无法进行联机。NDS 在 2004 年E3 大展上公布时就引起了巨大的轰动，现场提供的《瓦里奥制造摸摸乐》试玩吸引了大批玩家。虽然在3D画面表现上NDS只有接近 N64 的水平，不过简单、另类的游戏玩法的确一下子就让没有接触过游戏的人也上了瘾。之后推出的改良机种NDSL 虽然硬件性能没有做任何改进，但缩小了主机体积、改善了主机外观、采用了色彩和亮度更好的液晶屏幕，还是受到了玩家的青睐。国内神游公司还以iQue DS、iQue DSL 的名称引进了这两款主机，让大陆玩家也享受到了行货的待遇。目前 NDSL 在日本地区的建议售价为 16800 日元（含税），国内“iQue DS Lite”建议售价为人民币 1198 元。







技术规格

主机全名		Nintendo Dual Screen	Nintendo Dual Scree Lite
CPU		ARM946E-S 67MHz + ARM7TDMI 33MHz	
内存		4MB	
VRAM		656KB	
3D性能		每秒120000个多边形	
2D性能		每秒30000000点	
屏幕	上屏	3英寸附有背光的半透射TFT彩色液晶显示器，分辨率256×192像素，最大发色数为26万色，点距0.24毫米	3英寸附有背光的全透射TFT彩色液晶显示器，4级可调节亮度，分辨率256×192像素，最大发色数为26万色，点距0.24毫米
	下屏	3英寸附有背光的半透射TFT彩色液晶显示器，分辨率256×192像素，最大发色数为26万色，点距0.24毫米，附带高强度透明模拟触摸屏	3英寸附有背光的全透射TFT彩色液晶显示器，4级可调节亮度，分辨率256×192像素，最大发色数为26万色，点距0.24毫米，附带高强度透明模拟触摸屏
游戏载体	Slot1端	日本MegaChips研发的特殊规格闪存卡片，目前最大支持1Gbit(128MB)容量，可以使NDS进入NDS游戏模式运行NDS游戏	
	Slot2端	支持GBA卡带，可以使NDS进入GBA模式，直接运行GBA游戏	
输入		十字键，A，B，L，R，X，Y，START，SELECT，触控式屏幕，麦克风	
网络功能		IEEE802.11b(Wi-Fi)	
声音		立体声喇叭	
系统语言		日语、英语、德语、法语、西班牙语、意大利语(iQue DS、iQue DSL有中文界面，但没有日语)	
其他机能		日期、时间、闹钟功能，触摸屏校准功能，自带《Pict Chat》聊天软件，可设定主人信息，具有生日提醒。	
大小(折叠时)		148.7×84.7×28.99(毫米)	133.0×73.9×21.5(毫米)
重量		约275g	约218g
电池		内置充电式锂电池(3.7V/850mAh)，使用时间约6～10小时(和游戏有关)，充电饱和时间约4小时	内置充电式锂电池(3.7V/1000mAh)，使用时间最低亮度约15～19小时，最高亮度约5～8小时(和游戏有关)，充电饱和时间约3小时
主机颜色		银、黑、白、海蓝、粉红、红	水晶白、冰蓝、深蓝、乌黑、贵族粉、黑、珊瑚粉、珠光红等

软饼干：怎么看起来这么麻烦……

米格：其实真正玩起来可要比PSP省事多了，不用天天升级系统固件，不用天天为什么软降硬降苦恼，只要插上卡玩就OK！

软饼干：不是听说还有烧录卡吗？记得那玩意用起来也挺麻烦的。

米格：你说的那是万恶的旧社会，自从有了三免烧录卡，玩NDS游戏方便多啦！（˚o˚）

软饼干：（o_0）哦？有这种事？

米格：嘻嘻，还是先听我来介绍一下NDS烧录卡的相关知识吧！

什么是烧录卡？

提起烧录卡，还要从GBA时代说起。自从有了D版卡带后，有人就在想，能否提供给玩家一套简单的设备，让玩家自己也能随意改写卡带中的内容，自己来将游戏ROM写入卡带的闪存芯片，从而实现一次投资就能重复使用的目的。而这种卡带就叫做烧录卡，所谓烧录，就是指向闪存芯片中写入数据。最初的GBA烧录卡通过一个插在电脑上的GBA卡带适配器以及专用驱动程序来读取卡带中的内容，玩家通过专门的软件可以将游戏写入到烧录卡中，由于技术限制，当时的烧录卡写入速度都比较慢、烧录过程也都比较麻烦，尤其是游戏本身采用的存档芯片不同往往会造成烧录后无法存档的现象，这时还需要打补丁才能修正。不过经过两年时间的发展，GBA烧录卡日趋成熟，到NDS诞生前，GBA烧录卡已经实现了几乎全GBA ROM兼容、合卡烧录（在一块烧录卡上烧录多个游戏）、即时存档、金手指、媒体播放等多项强大功能。而最让人激动的还要数采用外存储卡作为存储载体的烧录卡也被研发了出来，当时闪存芯片价格昂贵，要买一块1Gb的大容量烧录卡价格都在千元以上，而使用外存储卡作为存储芯片组合同样大小的烧录卡，价格要便宜一半多。

NDS诞生不久，国外黑客就发明了一款名叫PassMe的引导卡，它插在NDS卡槽端（Slot1端），能够引导NDS读取GBA卡带（Slot2端）的内容进入NDS游戏模式，这就意味着玩家可以将NDS游戏烧录在GBA烧录卡中来运行。而不久后FlashMe诞生，通过它改写过固件的NDS，让NDS无须PassMe引导也能直接读取GBA卡带进入NDS游戏模式，又为玩家组建NDS烧录平台省下一笔钱。已经购买过GBA烧录卡的玩家只需要升级一下烧录软件，往往就能让自己的烧录卡支持NDS游戏烧录。但由于NDS平均游戏容量是GBA游戏的4倍，采用外存储卡的GBA烧录卡这时就大派用场，只需更换一块大容量存储卡就可以适应NDS游戏的需要。而外存储卡本身的价格也在不断下跌，这就为后来的NDS烧录卡指出前进方向。

最后要说的就是现在市面上的三免烧录卡，它才是NDS烧录卡的最终形态。所谓三免，就是指免刷机、免引导、免转换，而实现这些功能就要求烧录卡必须使用Slot1接口（也就是NDS卡片接口）。事实上，这些三免烧录卡不论在外观还是使用上，都几乎与NDS正版卡没有差别，非常方便。玩家只需将NDS游戏ROM拷贝到闪存芯片上而无须通过软件转换，直接用Windows资源管理器拷贝，就能使用烧录卡来运行。这些三免烧录卡整合了PassMe功能，因此既可以用来引导原来的GBA端烧录卡，也可以实现无需FlashMe刷机，就能够直接启动烧录卡。对于国内使用神游iDS、iDSL的玩家而言，三免烧录卡是最佳的选择，刷机后的主机神游是不提供保修服务的，而使用三免烧录卡让你在享受烧录卡的同时还能享受行货的待遇。目前推出的三免烧录卡技术已经非常成熟，通过升级内核，甚至已经实现了金手指这一强大功能。

软饼干：（—_—|||）怎么一下子就讲出这么多历史、理论的东西啊……

米格：毕竟NDS不像PSP，买个记忆棒就算能烧录了，NDS烧录卡可是有许多品牌，进化了许多代，才发展到今天。像你这种只玩PSP游戏的人是无法体会的啊！（>_<）

软饼干：寒……可是各个品牌的烧录卡你并没有介绍啊？

米格：那个当然是放在购机篇再告诉大家啦！下面就跟大家介绍一些烧录卡中常用的术语吧！

软饼干：术语？搞得还挺专业的嘛……

米格：那当然！要知道，烧录卡可是牵扯着许多尖端技术的高科技产品啊！

软饼干：小子少废话，还是快点介绍吧！

你知道这些术语吗？

什么是烧录卡内核？

NDS的固件就相当于它的内核，用来实现程序与底层硬件的沟通、提供用户界面等最基础的功能。烧录卡内核也与其类似。它的功能也包括提供烧录卡使用界面、实现程序与底层硬件的沟通、加入像金手指这样的各种附加功能等等，某些NDS游戏还存在一些独特之处，内核还得提供针对这些游戏的补丁，这就是为什么升级内核就能够玩到一些以前不能运行的游戏的原因了。因此大家要多多升级烧录卡内核哦。

什么是ROM转换软件？

为了兼容烧录卡硬件或是实现某些特殊功能，往往就需要对ROM进行某些特殊的处理，而处理它们的软件就叫做ROM转换软件。使用GBA端烧录卡烧录NDS游戏，由于硬件结构上的差异，都是需要转换软件处理的。转换软件往往是由烧录卡厂商推出，专门针对厂商自己的特定型号烧录卡使用。转换软件也是需要不断升级来修正对于某些特定ROM的兼容性的，而且往往还需要配合同版本的烧录卡内核来使用。当然，支持Clean ROM的三免烧录卡是无须再通过转换软件处理游戏ROM的。

什么是烧录卡容量？它与计算电脑容量有什么区别？

烧录卡的功能之一既然是存储游戏的载体，那么它也就有自己的容量。使用内存储卡的烧录卡容量是固定的，你买多大容量的就是多大容量。而采用外存储卡的烧录卡容量是由玩家使用的外存储卡容量来决定的。而烧录卡容量的计算单位与我们计算电脑硬盘所使用的单位是有差别的，这一点大家一定要注意。烧录卡、游戏ROM的容量往往是以Mbit、Gbit（本刊缩写Mb、Gb）这样的单位来描述的，它与电脑所使用的MByte、GByte（本刊缩写MB、GB）有着8倍的差别。bit代表位，Byte代表字节，8位才能构成1个字节，因此1Gb的烧录卡容量转换成电脑使用单位就只有128MB，换过来说，如果你购买的是1GB的microSD卡作为烧录卡的外存储媒体，那么构成的烧录卡就是8Gb，目前NDS游戏容量最大为1Gb，也就是说你能烧录8个这种顶级容量的NDS游戏。

软饼干：一下子又介绍这么多枯燥的知识，恐怕同学们都要睡着了。我们还是在他们睡觉前快点闪吧！

米格：不过话说回来，你为什么会不喜欢NDS呢？

软饼干：这可是有原因的啊……前年归家时偶带了台NDS，由于当时还没多少人见过你口中的高科技产品，结果……

米格：被人当成饭盒了是吧？（˚0˚）

软饼干：你怎么知道？

米格：（ioi）兄弟，我也有和你一样的悲惨遭遇啊！



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



对于很多人来说，已经过去的6月都是个很好的开始——结束了一年的高考冲刺终于可以放松一下。还有的朋友完成了大学学业，即将走向社会。我们都将迎来一个新的开始。尽管以后的路还很长，但希望各位朋友们热爱游戏的心不变。另外说件事，本辑附赠的调查表针对国内玩家的现状给大家准备了很多有趣的问题，欢迎大家踊跃参与。

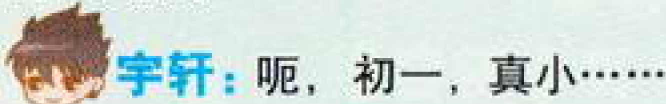
NDSL，包治百病！

不知道你们还记不记得我，我又寄信来啦。高考已经过去，我才初一，和我暂时没有什么关系，不过期末考试只剩十来天了，所以还得学习，就不写太多了。最近发生的事情很多，真要写能写上五六十页，最近发生的事情可都是倒霉事，首先我和米格一样病魔缠身：中暑－头疼－脖子疼－发烧－咳嗽。到现在还咳着呢，如果小编能送我一台NDSL，相信在我看到中奖名单的那一刻，我定会百毒不侵，考出个好成绩……不多说了，过几天我还会再寄65辑的印花去抽奖的，如果能抽中就最好了。最近天气很奇怪，小编们要小心别感冒了，88啦。

揭阳 柯鑫

米格：多谢柯读者关心啦，我现在基本上是痊愈了，不知道你康复了没有？

马修：范进中举犯了糊涂，柯鑫玩友中了奖能治愈百病——看来NDSL的作用还不只限于游戏呢。我们的抽奖是公平公正的。在此也只能祝你早日中奖啦。



宇轩：呃，初一，真小……



上了大学后由于生活拮据一直没有买《掌机王SP》。直到最近买回才发现多了那么多新栏目和新版面。但是兴奋之余我连米格和琉璃的加入都错过了。对于像我这样的铁刊读者来说真是愧疚加遗憾啊！

大连 左恒

马修：欢迎左读者重新回归《掌机王SP》大家庭，以后记得常来"掌门人"做客哦。



宇轩：没有提到我……

新小编宇轩·续

1.为什么新小编宇轩同学总是被欺负呢？我都替他打抱不平，快给我们一个解释！

2.我想买 iDSL，但是为什么没有淡绿色的？是不是神游没有这一款？这样的我就只能买任天堂的了……



琉璃：1.其实宇轩同学平时是深受大家疼爱的，比如说我们就从来没有因为他玩麻将时多次“诈胡”而集体声讨他。2.任天堂也没有淡绿色的机型……

软饼干：我们保证我们是绝对不会欺负新小编的，只是偶尔会“疼爱”过度而已。（奸笑）

掌机被没收了……

各位小编，高三时。曾有一个哥们带了个NDS，我竟然不知道NDS为何物（众小编别汗），我开始抢他的玩，并迷上了《马里奥赛车》，用我哥们的话说：“你怎么跟女的似的？”言外之意就是说我幼稚。可是世界总是悲惨的，一天晚自习，我哥们在给NDS充电。然后我们那个长得巨丑的“女”班主任（为了不耽误小编们吃饭，我就不具体形容有多丑了）把NDS拿去了，然后说等到放假再还。可是、可是……我们只有等到高考才可以放假啊。然而，熬到高考前夕时，班主任突然宣布，办公室被盗了，三个学生的手机和一台NDS不幸落难，那台NDS就是我哥们的……

长沙 宋先生

马修：先恭喜宋玩友成为NDS玩家。要说宋玩友损人还真有一套，可怜你那高三班主任了，连“女”字都被加上了双引号。为了不让这个老师恨你，本人私自给你的名字打了码，你不介意吧？至于那台被老师没收又被盗的NDS，如果不去追究就算了，想追究的话应该可以获得赔偿的。

琉璃：你哥们说的什么？怎么好像在鄙视女玩家啊……

小编们，大事不好了！跟了我两年的小神游SP被老师没收了，说的是期中考试完就还我，可到现在还没有动静呢。小编们我该怎么办呀。我知道老师是为我好，可我还要卖了小神游SP买NDSL呢。各位编辑大大帮我想个办法吧，我先给各位鞠躬了。我还有一年才毕业，现在还不敢得罪老师。不过老师如果执意不还，那我可就想撕批脸皮法庭上见了。虽然我年龄小没学过法律，但我觉得老师没收学生的东西肯定是不对的。

合肥 吕明

马修：又一个被没收的……还是那句话，游戏是用来休闲的，因为玩游戏而耽误功课及前途绝就得不偿失啦。再说上课时那么提心吊胆地玩着也不爽，试想你在游戏中一骑当千，威风八面，可现实中你却要时刻小心攻防能力连游戏中初级杂兵都不如的老师，这是不是有点龌龊？所以，该玩时好好玩，不该玩时就忍一忍吧。至于老师没收学生东西，不仅不对，而且违法，《未成年人保护法》中规定的未成年人享有的权利中的“财产独立权”就是规定学校无权没收其财产，没收则侵犯了学生的财产所有权——说这些并不是给各位上课看课外书、打游戏的玩家们提供法律上的援助，事实上，多数老师也是无可奈何才出此下策的，因此各位也体谅一下自己的老师，当老师也不容易。而老师呢，教导学生是对的，心情可以理解，但触犯法律可就是好事变坏事了，各位已经从事教师职业的读者朋友们也注意一下吧。

八卦事件一则

米格米格，敢问你是不是和紫枫有过结啊？不然这辑的印花背面也不会印着你的半张脸了。虽然个人觉得剪掉半张脸后剩下的半张脸还是蛮可爱的，不过由此可见，米同志果然是最受人欺负的小编……

嘉兴市 丁忆南

米格：555，读者们也终于知道米格一天生活得有多苦啦！他们个个天天都打我、骂我、欺负我，读者们要帮我撑腰啊！

软饼干：哼哼哼，看看宇轩，你的日子已经算过得不错的啦！



宇轩：其实编辑部里最受人欺负的是我……

紫枫：其实，一切都是炒作……

寄信记得询问邮资

众编好！很久没有给《掌机王》写信了，也是最近刚得知寄到外地邮资需要1.2元，顿时没了想法，因为以前写的信都只贴了8角的邮票，唉……算了，怪不得从来没中过奖。感觉在上海的近郊念书，像是在火星，什么都不知道，有些无奈。

宇轩：难怪，貌似我来之前给《掌机王SP》寄的信都是用的8角的邮票，打水飘咯。

米格：8.8元书+1.2元回信，正好啊！（众编：你……）

马修：邮资确实在去年11月涨价了，本市8角，外地1.2元，明信片8角。各位读者朋友寄信时记得询问下邮资吧。

我的好朋友酷爱看《掌机王SP》、玩PSP和打乒乓球。有一次，我和我朋友一起打乒乓球，其中一人还带着小P，然后放在球网侧面。酷热的太阳照着小P的橡胶套，滚烫滚烫的，于是我对小P的主人说："都夏天了，你还给它穿着大棉袄啊，也给它换一身和你一样的夏装吧！"小P主人挠了挠头说："对不起，我家没有合适的'夏装'，所以我决定给它穿乞丐装，在橡胶套上打几个洞！"在场的人全晕倒了……

北京玩友

软饼干：在橡胶套上打几个洞，你朋友的品位也真够到位的。

马修：创意不错，呵呵，要打什么图案的洞呢？

时光流逝，飞一般感觉，想当年GBA SP刚出来，捧在手里不知有多高兴。不过由于学习的原因，在手里才几个月，便被母亲大人无情地没收了。当它"苏醒"过来时，发现时代已经变了，NDS、PSP已经代替了它。我有点失落，现在偶尔拿出来玩玩，体验一下以前快乐的时光，感觉真的很亲切。我发现淘汰的事物并不是无价值的，因为它倾注过我们的感情，在过往的岁月中，它也是我们亲密的伴侣，拿着它就仿佛抓住了快乐，我想这也许就是游戏的奥妙吧。

最忠实的读者 邵磊

雷伊：的确是这样，过时的事物承载着许多往日的回忆，对玩家来说是不可取代的。现在如日中天的NDS和PSP总有一天会被NDS2、PSP2所取代，但它们曾经带给我们的美好回忆是不会磨灭的。偶尔拿出一部老掌机或者老游戏，感受一下以前的游戏心情，也是一件温馨惬意的事情。

《NDS专辑VOL.2》调查表之
《掌机王SP》建议意见收集

希望掌机的新闻再丰富些吧，其他就没什么了。

郑州 陈灿

1.硬件短消息的内容可以多加点。2.NDS/PSP相关新闻也多点。3.推出《PSP专辑》。4.《NDS专辑》的包装要精致点。5.随专辑送的光盘要实用点。

深圳 林嘉辰

总觉得可读性不高，应该多加一些特稿啊、专题啊、自由谈一类可读性高的东西。另外个人觉得应该把游戏专区放回来，不要那种不定期的，页数也可以相应多以下。另外攻略应尽量写得生动有趣一些，让不玩该游戏的人也可以有兴趣看下，一来不浪费，二来说不定就帮该游戏培养出个FAN。

银川 丁尧

两大掌机的内容最好平衡，毕竟两个掌机都在手上的人不算多。还有，最好时不时穿插一下经典游戏回忆之类的文章或相关内容。每辑不定期地出一专栏之类的栏目（如“火纹殿堂”），分几辑介绍。

北京 杨晓帆

内容基本上可以，希望以后小编们能更加努力做好工作。

广州 李嘉健

可以多介绍点关于NDS游戏的秘技和周边。

北京 高丽娅

前线狙击可以多介绍点游戏或介绍再详细点，总觉得看不爽。

重庆 蔦梦

《掌机王SP》已经快70辑了，虽然我与大奖无缘，但编者对FANS可谓用心良苦，一定要加油啊。

北京 吴晓阳

我希望米格、软饼干能继续为我们带来好笑的狩猎生活，马修与LIKY能给我们带来更多更好的掌机资讯，在此希望大家能努力工作、拼命玩。

上海 全逸超

总是有种PSP内容≥NDS内容的感觉。书中的动漫内容貌似越来越多了。 武汉 程慧明



从62辑看出胧月也爱《Kanon》，当时我也想去买一个人物手办，上淘宝查了一下，天啊，要330元。因为价格太高到现在也没买。我太喜欢《Kanon》了，PSP版的游戏我把5个结局都打出来了，另外买了五本小说、一张PC版游戏、两张海报……

西安 王世尧

胧月：根据你的年龄判断应该没有独立的经济收入，动漫饭的成本实在太高了。在此稍微透露一下《Kanon》其他相关产品的价格：川澄舞手办300元，水濑名雪手办由于炒作飙升到1000元以上，是原价的三倍；而附带店头零售特典的京都版全套DVD不会打折，总价格约4000元吧。

中国掌机玩家调查！

一直以来，我们都想对国内掌机玩家的游戏现状作一个调查，这次我们终于将这个想法付诸实施，本次随书附带的调查表上，我们准备了许多有趣的调查问题，希望了解到身为中国掌机玩家的你我的各方面情况，调查的结果我们会在随后的《掌机王SP》进行公布，相信大家对这个结果也非常感兴趣吧，所以，不要犹豫，赶快参与进来吧。对了，本次的调查表可以复印哦，而且复印的调查表也可以参加抽奖，所以发动身边的好友也来参与吧。

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

问号男归来！

不公平啊不公平，雷伊、胧月、宇轩等编辑都当过问号男，为什么LIKY和马修没当过？因为编辑资格老吗？资格老就有特权不当问号男了？LIKY和马修，为了显示平等，你们俩就委屈一下，就在哪一辑里充当一次问号男吧。

绍兴市 阿昭

马修：其实，能有问号男形象作为缓冲还是很不错的，当时本人为了尽快设计出自己的小编形象，真是急得……都找不到词形容了，现在的同事们多幸福。

雷伊：米格：宇轩：既然这么好，你和LIKY就客串一次问号男吧。



欢迎小编们搬到这里来

这是一个山清水秀、空气清新的地方，欢迎小编们都搬到这里来。另附：

初买《掌机王 SP》——我要寄信，我要中奖！

十几辑后——看来这辈子是不可能中奖了，那上掌门人也行啊。

数辑后——看来这辈子是上不了掌门人了，那上交流空间也行啊。

再数辑后——……

——一个读者心情的变化

太原 赛君宇



马修：让赛玩友久等了，虽然您给我分配的住处有些高处不胜寒，但还是满足你的心愿——上掌门人。中奖嘛，一直参加的话中奖的几率会提高的。

米格：软饼干：宇轩：这么大地方还让我们仨挤在一起……（众：方便沟通嘛。）

紫枫：不错，我这里看起来风景独好。PS：有电梯没？

雷伊：地下室除了我，没有棺材、怪博士一类的吧？



《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第 9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 37～43、55、61～67 辑，每辑定价 8.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email 还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》是大家的，《掌机王 SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、玩家点评、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转 PSP、玩转 NDS 和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用 Email 和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以 Email 形式发送。

平信及 Email 地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



levelup论坛终于安全度过了其历史上最庞大规模的一次彻底变革。采用新的构架之后，不但上论坛的速度突飞猛进，就连链接地址都变短了许多，这样我们的“《坛友互动专栏》”就能更便利地让大家看到论坛有趣帖子的原貌了。

栏目主持 宇轩

[分享] 世界上七大最有趣的监狱

楼主：你可以吗

http://bbs.levelup.cn/showtopic-460191.aspx

这是一个任何人都永远都不想去，但是却一直都很好奇的地方。这是一个因为历史书上学过的巴士底狱，因为影视作品中《肖申克的救赎》、《越狱》等等而让我们一直想一探究竟的地方，在这里就跟大家分享世界上七个最有趣的监狱。

San Quentin 监狱　世界上最贵的监狱

已有150余年历史的美国加州San Quentin监狱，大概价值八千万至一亿美元左右，俨然是世界上最贵的监狱。通常监狱的周围是应该很荒凉的。但是这个监狱很特殊，它坐落在旧金山湾区最美的一块土地上，也是加州最古老的一座监狱。

Sark 监狱　世界上最小的监狱

Sark监狱坐落于格恩西群岛中的Sark岛上，它建于1856年。因为只能容纳下两名收押人员，所以成为了世界上最小的监狱。到现在这个监狱仍然在使用中，不过收押的大都是我们所说的拘留人员。

San Pedro 监狱　世界上最奇怪的监狱

玻利维亚San Pedro监狱的犯人需要为自己所住的牢房交房租，而且都在监狱内部有一份工作，其中很多犯人竟然是拖家带口的住在监狱里。旅行者被允许进入这个监狱“观光”，但是必须由一个犯人充当安全向导(理由是出于安全原因)。

Leoben 审判中心　世界上最好看的监狱

没错，这是一个位于奥地利Steiermark的监狱，看起来多少有点时尚的感觉。相信看了这个监狱的样子，很多人都想在里面住上一段时间。不知道奥地利为什么要把监狱修建的这么漂亮，如果我是Steiermark城的一位流浪汉，一定会想办法犯罪以便进入这个监狱的。

（完整内容请参看论坛原帖）

[转帖] 我和蚊子有个约定

楼主：lovezone

http://bbs.levelup.cn/showtopic-460049.aspx

昨天晚上，本人在3点多钟的时候给蚊子咬醒了！恼怒之下，杀死了十几只蚊子，但蚊子依然我行我素，并向动物保护协会投拆本人侵犯了蚊子的生存权！因此，本着和平共处、互惠互利的原则，本人和蚊子签订了一份合约，以下是合约的内容：

甲方：本人

身份证号：44162519001120198

联系地址：天河　　联系方式：13719070758

乙方：蚊子

身份证号：暂无联系地址：墙壁或下水道或臭水沟等联系方式：卷起裤管三分钟即到

见证方：小强

身份证号：暂无

联系地址：下水道、或橱柜等阴暗角度

联系方式：用甜点或其它食物放置墙角三分钟即到

甲乙双方根据《中华人民共和国宪法》、《动物生存保护条例》，本着和平共处、互惠互利的原则，经双方协商一致，自愿签订本合约。

一、双方约定如下：

1.1甲方无条件提供食物(即血液)给乙方食用，供给时间为每天凌晨1点至5点整。

1.2乙方就餐地点在甲方小腿范围内。

1.3乙方每天只可食用一次，每次食用血液不得超过0.5CC。

1.4乙方必需自带餐具等有关器具，并谢绝自带酒水。

1.6乙方承诺吸食之后不留痕、不留斑、无痛痒等症状。

1.8甲方承诺不使用黑旋风、威害灵、榄菊等大规模杀伤力武器。

1.10乙方在规定时间用餐时，由于甲方小腿皮肤光滑，导致乙方在吸食当中摔伤可按工伤处理。

1.11乙方在吸食当中造成甲方痕痒疼痛下意识地拍死乙方，甲方概不负责。

1.12乙方承诺每天前来就餐的蚊子不超过10个。

1.13在蚊子数量超过10的个时候，甲方承诺打公不打母，打老不打小的原则。

二、违约责任：

2.1乙方违反上述第1、2条的，甲方有权拒绝提供食物给乙方，同时处以点蚊香1次以上5次以下的惩罚。

2.2乙方违反第3、4、5、6条的，甲有权没收乙方非法所得，并处以点蚊香1次以上5次以下的惩罚，情节特别严重的，点蚊香5次以上10次以下惩罚。

2.3乙方违反第7条的，将处以死刑！

2.4若甲方违约则按《动物生存保护条例》处理。

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。



4G棒子前不久刚刚回归，补完计划又可以开始啦。题外话先不说，本次推荐的两部片子都有一点科幻色彩，其实宇轩是很喜欢硬科幻影片的。只可惜现在大部分科幻电影都只是个噱头而已，真正扎扎实实在剧情上下功夫的都不多，实在是很可惜的事情。 文 宇轩

惊魂下一秒



拉斯维加斯的魔术表演师克里斯·约翰逊（尼古拉斯·凯奇 饰）身藏一个秘密，他能预知下一刻将要发生的事。这项特异功能既是天赋才华，也是一种令他苦恼不已的诅咒。小时候的他因为受够了各种测试、政府以及医学研究部门对他的好奇，决心从此隐姓埋名，过普通人的生活。成年后他在赌城的一家低级酒吧利用自己的特殊能力，靠耍简单的魔术为生，有时候还去赌场赚点外快。尽管他刻意保持低调，却引起了赌场警卫的注意，他们通过监视探头盯住他的一举一动，想发现他每次都能押中的秘密。

此同时，政府CIA特工凯尔丽·弗瑞斯也在寻找克里斯的下落。一个恐怖组织威胁要引爆核弹，把洛杉矶夷为平地。临危受命的凯尔丽必须找到克里斯，并说服他利用特异功能帮助自己阻止这场浩劫，摧毁恐怖组织的阴谋。

影片虽然创意不错，但从逻辑角度来看，有太多的矛盾之处。未来并不可以预见，因为只要你一旦想要改变它，它就不是真正的。

惊魂下一秒 Next
导演：李·塔玛霍利
主演：尼古拉斯·凯奇、朱莉安·摩尔、杰西卡·贝尔
类型：动作／惊悚／悬疑
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／MP4AVC／DPG2
影片大小：283MB

V字仇杀队



不远的未来，英国成为极权政治国家，伦敦完全是独裁者萨特勒（约翰·赫特 饰）的禁严之地。法西斯式的政府无恶不作，所有人的言行均被控制，凡同性恋者全被逮捕甚至随意杀害，虽然民众群情激奋，却无人敢以身涉险。一位名叫（娜塔莉·波特曼 饰）的温柔年轻女子死里逃生，被一名叫V的假面警员救出。V具有不可思议的战斗能力，其诡计变化多端，手段极其残忍。当他摧毁了伦敦两个标志性建筑并控制了被政府摆布的电视广播以后，一场革命爆发了。市民被煽动，并企图以起义来对抗政府的专治与镇压。不料，Evey意外地得知了V背后的秘密，同时也发现了关于自己的一个巨大真相，给人们带来的正义与自由却把整个社会推向残酷与堕落的深渊。

V字仇杀队 V for Vendetta
导演：詹姆斯·麦克特格
主演：娜塔莉·波特曼、史蒂芬·弗莱、约翰·赫特
类型：剧情／科幻／惊秫／动作
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／MP4AVC／DPG2
影片大小：421MB

下辑预告
斯巴达300勇士

以上两部电影下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?page=end&topicid=460115 以及下方相关资源



《掌机王SP》第65辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931—4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

北京市	杜森
连云港市	郑秀林



一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



徐州市	陈杰	沈阳市	钱雪	北京市	张志
广州市	梁伟森	乌鲁木齐市	杨昊锟	南通市	朱维



二等奖 9名 NDS烧录卡

杭州市	华烁斌	合肥市	沈运开	太原市	张红梅
广州市	李辉文	宁化县	苏臻	重庆市	左部华
广州市	李嘉健	北京市	杨庆伟		
武汉市	罗海				



三等奖 9名 北通、黑角掌机周边

漳州市	陈忱	玉林市	龚渝淞	桂林市	王宇雷
深圳市	陈敏聪	抚顺市	刘磅	六盘水市	夏弘毅
新昌县	葛炯军	重庆市	王强	汕头市	赵伟彬

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

《NDS专辑VOL.2》中奖名单

一等奖 2名

NDSL主机（随机送出粉红色或黑色主机）+ 北通NDSL主机套装

天津市	李跃文
上海市	钟浩人





二等奖 12名

随机送出：北通NDSL布包BTP-6468 或北通NDSL保护胶套BTP-6468一款

福州市	杜星	合肥市	王彬
常州市	瞿一波	北京市	王晓琼
廊坊市	李旭征	武汉市	王旸
肇庆市	李泽贤	哈尔滨市	张宝昆
宁波市	柳剑杰	温州市	郑道德
南京市	盛进	昆明市	周俊玮



三等奖 88名

北通NDSL盒装贴膜BTP-6416

厦门市	蔡如池	南平市	黄磊	都江堰市	刘霜	桂林市	文敏
上海市	蔡振悦	保定市	贾纯	晋中市	刘朔儒	上海市	吴斌
柳江市	晁龙军	长沙市	江冲	成都市	刘子豪	北京市	吴优
柳州市	陈春曲	景德镇市	江勇	常熟市	罗超	沈阳市	刑玉斌
成都市	陈果	保定市	康明远	乌鲁木齐市	孟祖擎	上海市	徐辉
重庆市	陈然	玉林市	赖聪	北京市	潘攀	宁波市	徐吉
常州市	陈翔	南宁市	黎夏慧	四平市	齐皓	北京市	杨明
厦门市	陈旭	南宁市	李聪	桂林市	钱欣磊	合肥市	杨威
杭州市	陈琰	广州市	李劲	北京市	秦亦然	广州市	姚健超
苏州市	陈义华	呈贡县	李俊玮	宁波市	裘亮	佛山市	叶荫棠
天津市	戴义	徐州市	李铁	南昌市	邵嘉蔚	哈尔滨市	于东飞
福州市	邓光伟	重庆市	李欣	南通市	施洋	银川市	于洋
上海市	丁丽	揭阳市	李泽鑫	大连市	束晓庆	三明市	余翔
长春市	杜浠源	天津市	李梓琦	秦皇岛市	宋旭鹏	长沙市	曾彦铭
鹿泉市	高涛	开平市	梁景锋	常州市	孙文婷	北京市	张健
上海市	顾瑞睿	合肥市	梁爽	内江市	滕玺	武汉市	张弦
哈尔滨市	郭翀	佛山市	梁锡强	哈尔滨市	田冲	珠海市	赵敏强
清远市	郭勇行	梧州市	梁宵	昆明市	屠磊	唐山市	周力超
上海市	韩国盛	广州市	梁耀佳	西安市	王非	上海市	周臻
汕头市	何靖晖	株洲市	林杰	唐山市	王嘉年	杭州市	朱平昌
成都市	胡成	福州市	林毅	北京市	王燕	南通市	朱维
上海市	黄吉	桂林市	刘明成	南宁市	王禹	桂林市	邹迪

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：梁凤仙　　昵称：滑板女生

性别：女　　年龄：15

拥有掌机：GBA、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《真·三国无双》、《跑跑卡丁车》、《山脊赛车》

地址：广州市番禺区石　镇石　四中初二（3）班

邮编：511450　　QQ：573898796

想说的话：第一次参加抽奖，心脏跳个不停，快叫“120”。不，还是快叫“PSP”，我需要急救。

姓名：孙贺　　昵称：阿斯兰·萨拉

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《MHP2》、《马里奥赛车》、《任天狗》、《口袋妖怪》

地址：安徽省合肥市包河区青年路114号安徽交通职业技术学院南区基础系06路桥

邮编：230001　　电话：15955101958

QQ：641074769

想说的话：没有掌机但不能失去对游戏的喜爱，祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：臧京尧　　昵称：我爱罗之名

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：NDS

喜欢的游戏：数不胜数

地址：辽宁省大连理工大学北小学生公寓B区四舍326寝室

邮编：116023

Email：knightfeg@gmail.com

电话：15998564011　　QQ：9521194

想说的话：任天堂铁杆是也！欢迎大家来我的博客knightfeg.blogcn.com。

姓名：徐杭　　昵称：孤城吹雪

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《MHP2》、《无双》以及所有RPG和A·RPG

地址：江苏省南通市如东县三元世纪城第3幢1列401室

QQ：657302367

想说的话：一定要中PSP，NDSL也无所谓。

姓名：陈志豪　　昵称：猿豪

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《游戏王》、《机战》、ACT、RAC、SPG

地址：广东省英德市建设路53号802门

邮编：513000　　QQ：315574495

想说的话：在英德有志同道合的掌机饭请加我QQ，祝没有掌机的玩家早日拥有PSP和NDS。

姓名：梁铭隆　　昵称：狗狗

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《逆转裁判4》、《最终幻想XII 亡灵之翼》、《战神》

地址：广东省茂名市电白县水车镇人民路21号

邮编：525400　　QQ：574127472

想说的话：无话可说。

姓名：刘冠军　　昵称：苍夜

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、iDSL

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》、《机战》

地址：江苏省江阴市南菁高级中学2（7）班

邮编：214400　　QQ：569205305

想说的话：学则踏实，玩则痛快；学为果实，玩为绿叶——让我们彼此成为朋友。

姓名：沈国庆　　昵称：风的王者

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场物语》

地址：安徽省合肥市屯溪路132号一幢401室

邮编：230001　　电话：0551－4659125

想说的话：风的王者就是我。

姓名：潘在旭　　昵称：旭旭

性别：男　　年龄：NDSL、PSP

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《MHP2》、《山脊赛车》、《马里奥赛车》、《口袋妖怪 钻石》、《超级明星大乱斗》

地址：贵州省贵阳市新添大道南段9号

邮编：550004　　　电话：13984415190
QQ：718689813
想说的话：游戏的人生，人生如游戏。但愿我的一生如游戏般的精彩美丽，我永远支持《掌机王 SP》，也希望能认识更多的朋友。

姓名：陈俊达　　昵称：仁添糖
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：FPS、RAC、A・AVG
地址：广东省揭阳市揭西县河婆镇河山北路农房402号房
邮编：515400　　电话：0663－5888118
QQ：306879978
想说的话：《掌机王 SP》，有了你我才能生存下去。祝《掌机王 SP》越办越好，也祝我能中奖。

姓名：卢栖
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《真・三国无双》
地址：云南省建水县第一中学高 65（十四）班
邮编：654300　　电话：0873－3181076
想说的话：我渴望 NDSL 和 EZ5。

姓名：唐诗民
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：A・RPG、RPG
地址：广西柳州民族地区高中 078 班
邮编：545116　　电话：13517526594
QQ：437172036
想说的话：我想中一台 NDSL 啊！

姓名：于胥尧
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：持币观望中
喜欢的游戏：《贪吃蛇》、《生化危机》、《逆转裁判》
地址：云南农业大学 201 信箱
邮编：650201
想说的话：在帅气的小 P 和好玩的 NDSL 间挣扎，如果能中一台主机就可以去买另一台了。

姓名：杜森　　昵称：杜杜
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影》、《GTA》、《牧场物语》
地址：北京市海淀区西郊干休所 9 号楼 1 门 201 ＃
邮编：100097　　电话：13718776650
QQ：704069061
想说的话：要是这次能登在《掌机王 SP》上就好了。

姓名：李永奇　　昵称：游戏 OTAKU
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：西安市丈八北路408号西安外事学院南区62号信箱
邮编：710077　　电话：15929322496
QQ：465382335
想说的话：支持任天堂，支持《掌机王》！

姓名：李尚聪　　昵称：妖狐
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：A・RPG、A・AVG、RAC
地址：广东省高州中学高一 17 班
邮编：525200　　QQ：122453740
想说的话：祝编辑们身体健康，希望中台 NDSL。

姓名：刘洋河　　昵称：liuyanghejerry
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：西安市交大附中高 09 届五班
邮编：710049
想说的话：高一学难，玩游戏难。

姓名：谢杨　　昵称：斜阳
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《天地之门》、《三国无双》、《铸剑物语》
地址：安徽省合肥市安庆路 310 号 4 栋 102 室
邮编：230001　　QQ：409077449
想说的话：有了 PSP 和《MHP》我就知足了，希望广大《MHP》新手或达人都加我 QQ。

葫芦岛 PSP 联盟
QQ 群号码：26552089
群主：忍者神猪

群简介：
群主自打5岁就开始研究游戏，对游戏有着很深的感情，多年来对游戏也有丰富的研究。而独乐乐不如众乐乐，建立这个群就是希望葫芦岛的玩家能够一起交流，一起体验游戏的乐趣，欢迎大家的加入，期待着葫芦岛首次聚会的到来！

Hello，各位听众，欢迎做客我们“FAQ电台”，
首先由DJ米格为大家扫描一下本辑的主要内容。
这次主要涉及有OE系统升级、GBA屏幕更换、
PSP摄像头以及热门游戏问题，
下面就请跟我们一起走入FAQ的世界吧！

FAQ电台

大家好，我是小编米格，首先来看合肥读者**谢龙**向米格询问有关OE系统升级的问题。他说自己的同学直接将3.03 OE-A升级到了3.40 OE-A，这样是不是会出现什么问题呢？我们的答案是：完全没有问题。OE系列自制固件高版本升级是可以直接进行而无需先降级到1.50版本后再进行升级的。当然，升级前还是建议大家先将PSP恢复到出厂设置，尤其是对于使用了中文补丁的玩家，升级前最好先卸载该补丁或是格式化Flash1区域再进行升级。方法在本辑《掌机王SP》的《让你的OE支持中文》一文中有详细介绍。

FAQ电台 揭露破解业界内幕，掌控PSP最新咨询，《掌机王SP》“玩转PSP”本辑重头——《PSP降级风波再起》，带你了解PSP不为人知的秘密，让你领略破解最前线的战报。

接着一则问题是来自广东的**陈宇**提出的。他的GBA不慎被自己的姑妈一脚踏碎了屏幕，拿到游戏店，老板却说无法维修，他想知道伴随自己多年的GBA真的就这样弃自己而远去了吗？首先，米格在这里为陈读者的悲惨遭遇深感悲痛，不过如果只是屏幕损坏的话，还是可以修理的。老板说无法修理的原因恐怕是他那里没有GBA屏幕的屯货，毕竟现在已经是NDS、PSP的时代了，许多店商早就把GBA压在箱底了。米格建议你多跑几家店铺看看，尤其是那些比较专业的主机维修铺，应该还是可以修理GBA屏幕的。不过现在由于货源较少，GBA屏幕的价格普遍较高，都在200元左右，而且很多还都是翻新或组装货，所以，如果陈读者能够忍忍，还是攒点钱准备换个NDS吧！广告时间到，请稍后回来！

FAQ电台 你了解NDS的软硬件吗？你知道NDS购机必须注意哪些地方吗？你知道各大品牌NDS烧录卡有什么不同吗？“米饼教室”NDS篇连载中，让你真正掌握手中掌机的方方面面！

我们接着来看，来自青岛的某位自称**“一个常年过光棍节的人”**向我们询问PSP摄像头的效果，并且还想知道摄像头软件需要用什么UMD引导。在PSP摄像头刚刚诞生之际，米格做过详细评测。不过考虑到光棍先生可能那时还不看我们这本充满可爱MM图片的《掌机王SP》，因此特为你补充一些PSP摄像头的知识。PSP摄像头有效画面像素为131万，摄影距离为40cm～∞，另外具备微距模式，微距模式下最佳拍摄距离为7cm。摄像头有自动聚焦功能，并且具备单声道麦克风，能够拍摄照片和视频。支持PSP摄像头的软件包括《随意拍 剪辑版》和3.0版以上的PSP固件。使用《随意拍 剪辑版》拍摄时会限定图像大小最大为640×480像素，而无法发挥PSP摄像头131万像素的优势，但其丰富的剪辑模版以及拍摄大头贴的功能十分吸引人。而使用3.0版系统固件拍照能够发挥摄像头的最高清晰度（1024×768），有许多简单的特效模版可以使用，而且无需任何UMD引导就能使用，非常方便。

热心读者**gavined**来信提问，“小编们好，我有一个疑问，就是NDS《钻石·珍珠》里皮卡丘如何学到“高压电击”啊？就是日文原名ボルテッカー，类型物理，威力120、命中100，PP为15的电系强力技能，希望小编能帮偶。”这个问题我请教了PM525论坛的玩家小雪后，得到的答案就是携带道具“电珠”生蛋。具体操作就是让皮卡秋带着“でんきだま”生蛋，生出的宝宝就会这招了。

FAQ电台 《变形金刚》的游戏版还真是如想象中的差，一般电影改编的游戏都好不到哪里去。几个喜欢《变形金刚》的小编凑

一块分别玩了下PSP版和NDS版，对NDS版的评价是：两块马赛克在打架，失败！而PSP版的打击感实在太差，还是失败。不过米格那家伙还是抱着两个版本玩了很久，惟一的抱怨是没听到经典的"汽汽库库汽"的变形声效。

插曲过后我们继续来看长春**王天旭**玩家的问题，"经过长达半个多月的漫长等待，终于迎来了新一辑的《掌机王SP》，闲话不多说，主要想请教下《怪物猎人P2》的几个问题。1.上位火龙血多攻高，而且换区频繁，不知众编有何好方法？2.前期用哪种龙属性武器对付炎王／妃龙会比较好?3.哪些怪刷龙玉效率比较高？"首先要感谢王读者对本刊的支持，下面就回答您的来信提问。1.闪光玉一直是对付火龙系怪物的利器，加上现在下载特典后又可以直接购买光虫，所以制作方面也不存在什么问题。2.太刀中的龙刀【焰】最为推荐。3.水龙和铠龙都是刷龙玉的好目标，不过战斗难度稍微会有一点大。

接着是陕西玩家**shadow**的问题，"本人最近在玩PSP版的《最终幻想Ⅱ》，因为稍懂日语再加上以前玩过GBA版，流程很快就打完了，现在在努力挑战PSP版新加的"秘纹迷宫"。秘纹迷宫一共有3个吧？我花了好长时间终于打过去了，不过好像打过的迷宫不能再重新进去了？"秘纹迷宫的确有3处，把3处全部打完后可以到"秘纹圣域"（在大地图上的位置如下图所示）去触发剧情并和隐藏BOSS战斗，之后与迷宫中的男子デュミオン对话可以得到珍贵道具。触发完这些事件后就可以回到3处秘纹迷宫会发现迷宫已经重新开启。利用这种方法可以反复挑战。



FAQ电台：《魂斗罗》NDS版新作公布了，看到那熟悉的2D画面时，思绪被瞬间拉回了小时候，那时候每天就抱着这一个游戏玩，已经记不清通了多少遍了，那悠扬的背景音乐回响在脑海里。传统横版卷轴的《魂斗罗4》将在年底与玩家们见面，所有动作玩家都不能错过的哦。介绍了ACT新作，下面就来看两则射击游戏的问题吧。

来看一下来自山东的**王永明**玩家的问题，"最近在玩《战火兄弟连DS》，第一章诺曼底战役打到第6小关"Closing Act"，这关我死活过不了，在突破敌人包围圈后来到大桥与大部队集合，然后我安装完全部炸弹后，正准备反击出现的敌人时就会任务失败，真不知道该怎么办了。"解决方法其实很简单，出现的敌人会去拆除炸弹，所以你可以先利用手雷把敌人炸死，然后以最快速度炸掉那辆坦克，坦克一旦开近桥头就有GAME OVER的危险。



上海玩友**胡佳**来信提问，"我知道PSP《杀戮地带 解放》里的手提箱是用来开启和升级武器用的，不过有三个箱子我死活也找不到，其中两个是在下水道那关，还有一个是在最后一关。请小编们一定要告诉我正确位置啊！"这些箱子其实很容易找到，下水道那关有两个箱子是在一起的，找到并关闭第二个排水开关后，附近的深沟下的水会排空，这里就有两个箱子。而最后一关总共只有两个箱子，一个就在开头高速路下来后墙角附近，还有一个在列车道附近。一般只要转遍整个地图，就能全部收集全。



此时此刻，学生们的暑假也已经开始，让我们在这悠长假期生活中尽情游戏吧！本次的广播到此结束，大家有问题一定要来找"米饼轩"哦！



■每到月底口袋里没钱的时候就会去沙县小吃叫拌面，附近的餐馆中能吃到的最便宜的东西大概就是这个了吧。每次吃到沙县拌面的时候就会想起武汉的热干面，唉，又开始怀念在武汉的学生生涯了啊……

雷伊

■由于某些原因，《信赖铃音》和《机战OGS》都没有能够第一时间入手，没游戏玩的时候找出了以前买了一直没玩的《塞尔达传说 黄昏公主》来玩。说实话这是我第一次接触这个系列，听喜欢这个系列的朋友说如果以前没有玩过这个系列的话，那玩玩《黄昏公主》就够了，因为这款作品中凝聚了很多系列的精华。目前游戏正进行到中盘，好玩程度真的没话说。

▲最近由电影改编的游戏好多，首当其冲的《变形金刚》游戏版真是让人又爱又恨，为什么电影改编的游戏就不能做好一点呢！惟一让饼干我比较满意的只有《怪物史莱克3》了。

▲网站编辑白夜最近买了台PS3，这下宿舍内三大次世代主机都齐全了。由于都住同一个宿舍，所以我也沾光拿起手柄体验了把次世代游戏的魅力，第一感觉就是缺少了震动马达的PS3原装手柄真是轻得让人不习惯哦。

软饼干

▲E3展就要开始了，而且展会规模比往年小了，势必也将失去往年的热闹场面了。饼干我期待的是PSP的进化版是否会公布。

◆前段时间QQ密码老是被盗，然后就是异地有人查询我Q币的异常操作记录，幸亏我是穷光蛋，没Q币，同时也因为有密码保护，每次都通过邮箱找回，没什么重大损失，但也被弄得不胜其烦，用多种软件反复查电脑都显示无病毒或木马，最后终于忍无可忍——重装电脑，心想这下世界应该清静了，可没想到第二天密码再次被盗，差点崩溃了。后在泰坦提醒："是不是邮箱被盗了？"结果一检查，果然有两封改动QQ密码的邮件保存在垃圾箱中，简直太龌龊了，知道我邮箱密码故意不改动，留个后门不断套我的QQ密码，毒啊。盛怒之下将邮箱密码改为问候那人的粗口，倒希望他能够再次盗去。不过事实证明他没那能耐，所以我的QQ也没再被盗了。

LIKY

◆对我来说，恐怕也只有《塞尔达》能让我从《MHP2》的狩猎中抽身出来，最近随身携带的掌机由PSP变为NDSL，在《幻影沙漏》爆机前，这种状况基本不会改变。

◆寂寞的季节

曾经，多想将当年给遗忘。那些刻骨铭心，那些恩恩怨怨，那些靡离宿醉，那些流光浮影，那些鸡毛蒜皮……谁曾想，时别多年，仍然记忆如新。只是早已没有当初那些无端的复杂想法，惟一的，只有淡然一笑。也许，我其实早就已经将那时的心情给遗忘了罢。

◆杂

翻看之前的旧藏，发现短短一年里面，心态变化如此之大，以至于看到自己以前的东西时甚至会想："这还是我么？"。酒桌上，某友告之："人总是会变的，可能因为环境，也可能因为心情、家人、朋友、金钱，等等等等，所以像你这样的一点也不奇怪。"虽然心中对此十分明了，但是仍然略觉郁闷，人果然是很复杂的生物。

紫枫

◆今天

今天是个很特别的日子，不过，似乎仅仅只是对我自己来说而已。

★本人QQ资料的个人说明中粘贴的网址如下：大辞林在线字典、天涯在线书库、《奥之细道》文集、一个名字很难记的游戏讨论版、某名为“樱花树下的家”的博客。所以，请不要再固执地认为QQ资料里的都是H网站链接了。

★今年暑期独有的游戏荒加上某37集档动画的结束，意味着我必须怀古几个月直到秋季来临。每天看完一集《绅士刑警》后，裹上被子躺在空调下玩一个小时左右的《恐怖惊魂夜2》，静候睡魔来袭——这样恬静的夜晚已经很久没有过了。

★你们可能想说：“玩《恐怖惊魂夜2》也能‘恬静’，你是不是心理变态啊？”

胧月

◆随着某人的学业完成归来，我终于可以结束自己近半年来几乎闷到发霉的宅生活了。

◆截稿前审光盘，晚上八点多才往回赶。在车上忽然发现，晚上八点后的深圳是最美的。

◆美归美，但又和我有什么关系呢？来深圳三年多了，至今仍无一点归属感，哪怕是一点点。

◆有时向着一个明确的目标前进，却会发现目标越来越遥不可及；而有时低头乱冲，说不定什么时候就冲进一片繁华富贵之乡了。

◆我承认我很懒，很没追求，从走出校门就一直甘求平庸至终老，如今虽庸俗胜似从前，但平静始终离我甚远。以后还得继续拼，还得继续努力——树欲静而风不止，也许这就是命吧。

马修

你迷失了么？

以为只要挺起胸大步向前就能穿越所有的不快，然而回过头却看不到那些本应该真实存在的过去。

没有留下脚印的记忆就如同看不到终点的未来一样飘渺，什么才是真实，什么才是自己该做的抉择？

理性与感性背道而驰，无法下定的决心；站在人生的交叉路口，迷失了方向的人往往最可悲。

自以为湮灭了一切伤心的导火索，却不知早已沉沦在自我编织的虚假快感中……

模糊了理想与现实之间的界限，阡陌了人生的真正意义，以为等待就是最好的态度。

数千次的质问却依然得不到希望的答案，只能任随时间淹没最后一丝真实自我……

也许失去了手心的温暖，前方的道路会更加迷茫，但跨过孤独这道峡沟，阳光一定会再次填满内心的空荡。

——谨献给几位失去某些重要东西的朋友

琉璃

★小掌机，大文章，没想到Sony还真在主机电池上做了那么大的文章，简单地修改一下就能激活PSP的某种特殊启动模式，真叫个神奇。

★最近兴起了一股网站改版风潮，常去的几个网站相继进行改版，好看是好看了不少，不过中途停站、改版后版块位置的变更，确实也造成不少麻烦。顺此又想到《掌机王SP》改版，不知有没有给大家带来同样的感觉呢？

★请各位玩家注意，“米饼教室”本辑开始进入NDS相关内容连载部分，希望大家能够相互转告，准时来参加我们的快乐课程！（^_^）

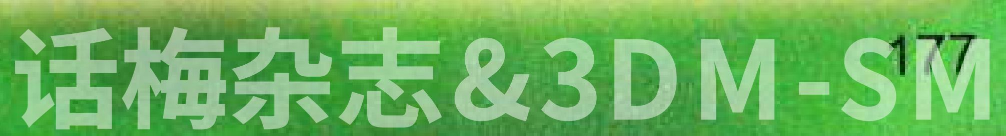
米格

◆得知《塞尔达传说》即将到货，我下班后便坐地铁跑到商业街入手了正版，连夜开始奋斗。就像同寝室白夜刚买PS3时，大喊着“神机3”，恨不得每天抱着它睡觉一样。

◆某天买碟的时候忽然发现了很久以前看过的一部经典片子《虎克船长》（又名《铁钩船长》），也就是国外著名童话《彼得·潘》的电影续集。虽然这部1991年的电影在今天看来相当简陋，也没有运用什么电脑特效，但无论是大人还是孩子都能从中懂得些什么。要时刻保持童真，不要因为接触的事情太多太多而失去了自己最最重要的快乐。

◆美版《音乐方块 廉价版》居然在各地炒到了800元以上，这次降级的风暴刮得真是猛烈……

宇轩



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之限定版主机

不久前，Pokemon公司推出了新的皮卡丘柠檬黄限定版NDSL，而在5月末，Square Enix也公布了《美妙世界》的同捆限定版主机。目前的NDSL限定版主机非常多，限定版PSP也已推出一些限定主机和套装。本辑就请大家就限定主机来聊上一番。

限定版的确诱人，拿在手里相当有感觉。

samapala

觉得现在出了这么多限定版的NDS，以后直接买限定版好了，应该不会很难买到吧？

告死天使！

限定……很贵吧？

ericnew2w

限定主机很华丽，但是价格不低，而且只是在NDSL上加点图案，这种东西最多给第一次买NDSL或主机坏了的人买，如果为收集而买，那么就完了，不出1年就家破人亡了。

小战风

有的限定版很厚道地做了游戏专用的LOGO在主机面上，而有的却只有颜色不同而已（PSP的很多限定主机就是），没有什么特别的。买限定主机的大多朋友都是抱着对这个游戏系列的爱以及限定的独特的这两点去买的。如果主机与其他主机没有什么太大的不同，所谓的限定就没有什么太大的意义了。

｜怪物｜

真FANS的最爱，这不是一般的、普通的、单单喜欢游戏的人可以理解的。

bobxu

限定主机最珍贵的不在于数量少或者价格高，最主要的是对于不在日本或欧美的我们这些玩家来说，不知道要比知道的好啊。因为要得到这东西，简直可以用奢望来形容，而且就算得到了，拿在手上是玩还是不玩，恐怕也是一个头痛的问题。

无我の境地

买不买得到先不说，玩限定主机简直就是割肉啊，万一玩坏了，会让人欲哭无泪的！

兰色的DS

自己搞个”限定版“啊，呵呵。

lovezone

限定版既是推销主机的一种方式，也是拉动软件的有效手段，可以面向FANS，可以针对爱酷、爱与众不同的玩家。个人觉得有市场这限定版才会不断出新，当然理性消费很重要，不必够买昂贵的主机。但是送他人这种主机，特别是喜欢这个游戏的朋友，往往会有特殊的效果。

无言的幽谷

其实我觉得限定版不只是LOGO不一样，更是两大掌机公司对该游戏的认可和赞许。

arenas

限定版只是老任赚钱的一种手法，只不过数量少而已，没什么特别的，我是54的！

jinjiawei

其实限定版的主机只是多了图画而已，如果是DIY高手的话，要多少限定版就可以DIY多少！

wobuz123

还记得《塞尔达》的限定版NDSL，太拉风了。

血祭苍岚

超可爱的限定版，要是PSP也出个《危机之源 最终幻想VII》的限定版，相信销售量会狂升！

470296773

何时才有《火纹》的限定版？

暗夜の星辰

玩的就是限定——聚会时大家的机器都一个样子，有个限定的话，鹤立鸡群啊！

比尔盖宝

当年金色的GBA SP不知迷死了多少人。

steffenmo

搞一个完全属于自己的限定版，比如印上自己的真人头像，选择自己喜欢的颜色，如果有这样的服务还真是不错的！

自由基

虽然想买，但没钱。限定版买回来不为玩，是为了收藏，可价格是一个很大的障碍啊。

夜◎血族

对特定作品有”大爱“的真FANS才会喜欢吧，我等穷人就……

辅冻儿·慕书

有钱人的玩意，国内就别想了。也是人品大比拼的玩意，因为有些是要抽回来的。

紫枫淼剑路

这个口袋的皮卡丘浮雕太帅了，比别的只印个花的限定版要拉风许多。

主色为黄色，背面会不会有和皮卡丘后背上一样的红道呢？

血祭苍岚

本辑热点话题

NDS版《光环》

《光环》是Xbox系主机的第一方大作，然而不久前却传来了该作推出NDS版的消息。而一次由四名国外游戏网站IGN编辑参与的谈话节目也谈及了有关NDS版《光环》的消息。本辑就请大家太讨论NDS版《光环》推出的可能性有多大及其他相关。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年7月4日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



白驹过隙斗转星移，话说转眼间到了2007年7月，正值寒蝉鸣泣之时……错了错了，是夏蝉聒噪之时，也正值莘莘学子从苦难的中考高考折磨中焕发新生的大好时机，虽说天时酷热难耐，但怀着比天时更加炽热的熊熊游戏之心的玩家们，在“有困难要上没困难创造困难也要上”的伟大号召下，前仆后继群情激昂地抢占地利人和，相约仲夏之夜，在众多玩家激荡的胸怀中寻找着游戏的激情碰撞和大部队的温暖，而一直作为玩家聚会重量级地位的活动——联机对战，绝对是牵引所有玩家眼球与心跳的魅力环节，交流摩擦出的火花绚烂无比。本辑“天下聚会”就来为大家推荐几个绝对可以“摩擦出绚烂”的联机游戏吧。

栏目主持 米格

聚会联机，热作扫描

文 刺客

PSP篇

作为掌机的两大阵营，PSP和NDS各有其自身的优势和佳作，以画面华丽著称的PSP自然成为追求视觉冲击和审美需要的首选，而以下的几款作品必将会把聚会的火热气氛点燃引爆！

1 《怪物猎人 携带版2nd》

你可以整日拿着小P看电影听音乐不玩其他游戏，但绝对不可以错过《怪物猎人 携带版2nd》！没错，这就是有着怪物级号召力和猎人级人心捕获力的上品，一向以PSP游戏画面最强而著称的《怪物猎人 携带版》续作，其精华是武器形形色色、各自身怀绝技的猎人们组队



▲无论在哪个城市，玩家聚会永远都是怪物猎人们的天下。



▲正专注于狩猎的猎人们是完全不会注意到旁边偷拍的人的……

或驰骋在广阔无垠的沙漠或游走在诡秘多变的丛林一路“磨刀霍霍向巨龙”的团体作战，剥皮、采集、烤肉、钓鱼，千姿百态的狩猎生活本身就是作品的核心，更不用说武器、防具、刷怪诸如此类的精髓，在PS2版基础上所增添的新怪物、新场景更是极大刺激了众猎人们的狩猎欲望。穿着各种造型华丽的套装＋武器，一群人互相壮胆自以为很牛叉地站在祖龙面前，大喝一声“老子跟你拼了”，然后在同伴的掩护之下忘我地冲锋陷阵，甚至连死活都抛诸脑后，大有“大口吃肉大碗喝酒继而大义凛然阵亡”的金庸笔下人物的遗风，是男人都不会错过这种自由自在的狩猎生活。试想一下，当室外温度到达三十六七度时，一群手持太刀的狂

野猎人们赫然屹立在雪山体验“七月飚雪”的境界，一边屠戮一边享受着精神上的快感，这种火爆夹杂着清凉爽快的奇妙感觉恐怕不是其他游戏所能带来的吧。

一句话概括：《怪物猎人》天生就是用作联机的游戏。

游戏素质：10分
玩家参与度：10分
游戏推荐度：10分

2《DJ Max 携带版2》

世间流传着这样一个约定俗成的定律：手指的锻炼或多或少影响着大脑的灵活度，依此类推，《DJ Max》这类型的音乐游戏便是绝佳的脑力训练大师！（貌似抢了某脑白金系列的饭碗……= =）而事实上，音乐游戏的火爆程度绝对不亚于任何一款格斗游戏或者赛车游戏。移植自PC版的《DJ Max 携带版2》在小P上依然有着相当的人气，经典动感的电子乐是玩家的原始动力，精美的MV，丰富的曲目和要素，刺激肾上腺素分泌的FEVER和任务系统，直接击中收藏癖玩家的心脏，而玩家与玩家之间的对抗与竞争，不仅仅是加快金钱与等级的良方，更是斗志大爆发的催化剂，不同流派之间的相互切磋同样成为双方暗中不断磨炼指尖技巧、动态视力以及大脑控制力的精神源泉。一声令下，一排排手指随着动感清晰的节奏“无双乱舞”，《DJ Max》最大的成功便是视觉与听觉通过触觉而完美结合，以及伴随准确度出现的永无止境的提升空间，后者是所有追求完美的玩家拼命想要接近的至高境界，这就是音乐的力量。



▲从食指搭在R键这个细节判断，这位玩《DJ Max 携带版2》的MM一定是“TYPE B”流的。

一句话概括：想要同时尝试虐杀与被虐杀的快感就来联《DJ Max》吧！

游戏素质：9分
玩家参与度：8分
游戏推荐度：9分

3《铁拳 暗之复苏》

作为格斗游戏的忠实拥护者，本人是绝对不会忘记在PSP那华丽的液晶屏幕上所演绎的三岛家族最新作品——《铁拳 暗之复苏》。作为街机版《铁拳》的移植作品，不由得再次感叹一下PSP画面的精美和Namco的诚意，移植效果与街机画面相差无异，甚至连衣物细节都惟妙惟肖，可以说是PSP有史以来最令人满意的移植作品，系统方面的改良和新人物的设定都为这部移植格斗游戏增添了不少耐玩性和乐趣，最重要的是所谓格斗游戏的精髓——与其他玩家的对战才是毋庸置疑的王道！伟大领袖毛主席曾经说过：与人斗，其乐无穷！身为格斗游戏的铁杆饭，窃以为它是体现联机重要性的最佳载体，更不用说像《铁拳》这样一部集画面、流畅度、人气、对抗性于一体的经典格斗游戏，即便是PSP的按键设置导致操作上的些许不便，但瑕不掩瑜，喜欢格斗、喜欢《铁拳》的老玩家们仍然趋之若鹜，在强烈地充斥着个人英雄主义的激烈交锋中寻找着胜利的曙光，这种资深级别的游戏，聚会时怎可以少得了它？

一句话概括：格斗之魂在熊熊烈火中永生！

游戏素质：9分
玩家参与度：8分
游戏推荐度：8分

3《山脊赛车》系列

炎炎夏日最想做的事情是什么？当然是飚车！赛车游戏这块长盛不衰的招牌矗立在游戏业已是不争的事实，而作为PSP游戏发售以来的优秀作品之一，“《山脊赛车》系列”自然有其独特的魅力。画面自然不必说，单凭那酣畅淋漓的爽快感便已俘获众男女夏日中躁动不安而又欢呼雀跃的心，二代继承了一代所有优点并且将之发扬光大。“漂移”二字不知何时成为

了所有赛车游戏帅到口水直流爽到节节叫好、可能并且必然要达到的完美境界。(PS：托《头文字D》的福让这个概念深入民心……)而“《山脊赛车》系列”果真将这个梦想发挥到了极至，我想没有哪个Kai玩家可以抵挡得了这充满精神刺激的诱惑吧？而事实上，如果当你看到两辆并驾齐驱的赛车在山间沟谷、都市夜景中穿梭往来，时不时用漂亮的甩尾游刃有余地蛇形着，又冷不丁爆发氮气霎时将Speed提升至120%以超出视力捕捉极限的速度互相超越，如果你想，如果你的技术够硬，第一人称视角下的高难度甩尾足可以将这种刺激所带来的快感翻倍，除了关注最终的结果之外剩下就只可能是大呼过瘾，这也是《山脊赛车》。有着如此广泛受众面的主要原因，应该说，每一个骨子里渗透着冒险精神的人都一定会尝试这部作



▲速度与激情！聚会联机又怎能少了《山脊赛车》！

品，并且为之疯狂，这才叫挥洒青春啊！

一句话概括：炎炎夏日最不能拒绝的游戏之一！

游戏素质：7分
玩家参与度：8分
游戏推荐度：8分

NDS篇

四款PSP游戏介绍完毕，如果说以上四款最多只能算是男士们的喜好，那么下面登场的NDSL将会成为MM们的福音。与PSP走不同路线的NDS游戏，犹如夏日沙滩上清凉甜美的冰淇淋，虽然画面上与次世代游戏机有所差距，但任天堂丰富的创意、种类繁多而又精美的游戏刚好填补了这一点，轻松愉快的游戏氛围当然更能吸引MM的目光啦！

❶《应援团》

以小成本创造黑马奇迹的音乐游戏！虽然在画面上并不讲求，但那搞笑热血的风格和清新爽快的系统造就了NDS上音乐游戏的神话！有如漫画一样的情节，精选的日本排行榜曲目，使用触控笔操纵的高难度华丽级别，应援团团员们挥洒汗水的少有的奋斗精神，不论是一代、美版还是二代，都可以作为应援众们联机的对象，尤其是在系统上改造更加贴心的二代，画面质量的提高、曲目的翻新、难度的增加以及对抗支队的出现，都极大地鼓舞了应援众们联机的欲望，而对于华丽级别的全S通关、隐藏条件的全S通关、所有称号入手等此类BT要求的追求也是每一个应援众心目中最强的代名词！令人感到欣慰的是，在众多为《应援团》而痴迷的玩家们中，出现了不少MM的身影，如果说PSP的酷更加适合男孩子们的话，那么NDS的亲和力便是征服女孩子最大的武器，男女老少同为一款游戏倾心的情况更多的出现在NDS上，《应援团》就吸引了各年龄段的不同类型人群，极高的普及率和人气使得在下也不得不深陷其中不可自拔。游戏的难度让人不得清闲，当玩到团长级别时就已然是“眼疾手快凌空一阳指”那般热闹，更不用说网上流传的××级别全×全×分神秘视频看完后给人的震撼了……作为应援众一员渴望与高手过招的心情自不用说，NDS玩家聚会必不可少以及重中之重的项目肯定就是这个啦！

一句话概括：没有人会参加聚会而不玩《应援团》的！

游戏素质：9分
玩家参与度：8分
游戏推荐度：8分

❷《马里奥赛车》

任天堂品牌大明星马里奥参上！这可是吸引MM参与的重头戏！《马里奥赛车》如今已经成为NDS上一款“独乐乐不如众乐乐”游戏的典型，可谓将任天堂提倡简单明快的乐趣与老幼同乐的游戏理念发扬光大。一直都极有人气的“《马里奥赛车》系列”在操作上极为简洁，各种赛道无疑都是以《超级马里奥》世界为蓝本，忍俊不禁其中还夹杂着一丝丝的怀旧，马里奥、路易、碧奇公主、耀西、

酷栗宝、库巴大魔王这些以前登场玩ACT的主角配角们摇身一变成为赛车游戏的主角，一想到自己成为马里奥或路易开着可爱小赛车奔驰在超级马里奥的世界中，偶尔被陷害或者以各种各样充满创意的方式陷害别人，中招时时不时冒出人物特有的耳熟能详的喊叫（如碧奇公主那一声“哦”）都能让人情不自禁地笑出声来，不由得令人忘记酷暑难耐等等一切烦恼，真是绝佳的消暑圣品啊！聚会时一定要感受一下哦。


■粉红色DS+天青色擦拭布+马里奥赛车+……=帅哥？看来《马里奥赛车》不仅是MM们的最爱，它同样也吸引了众多男同胞的目光。

一句话概括：没有《马车》就没有聚会的乐趣！

游戏素质：9分
玩家参与度：10分
游戏推荐度：9分

❸《任天狗》

《任天狗》的出现让全世界的玩家为之赞叹，也再一次让大家对老任的创意拜服不已。尽管从本质上讲，它与曾经红极一时的电子小鸡是一个类型，但独特的玩法和超萌的画面表现让它达到了同类游戏难以企及的高度。只用一根触控笔，你可以抚摸那些惹人怜爱的哈士奇，也可以给日本柴犬挠痒痒，捏捏腊肠犬的小爪子，如果挠得好了狗狗们还会露出极为享受的表情，实在是萌得让人恨不得将手伸进屏幕中与狗狗零距离接触。那憨态可掬的神情，那婴儿啼叫般的可爱声效，那毛绒绒的质感，遇到这样一款游戏，哪怕是铮铮铁汉也得心如绕指柔，更不必说众MM了，它简直就是老任盯准了MM们腰间鼓鼓的荷包而为她们量身定做的游戏！如果只是这样也就罢了，可“万恶”的宫本大神偏又添加了名为“邂逅通信”的联机功能，有了它，玩家就可以轻松地发现同好，进而互相交流自己的爱犬及养犬心得。不知道在一片挥舞着大剑重枪围杀巨龙的环境中，突然冒出一群MM发出诸如“哇，你那只小哈士奇好可爱！”“点它的小尾巴，快摸快摸！”“我家的可卡可乖了！”之类如银铃般清脆悦耳的喧闹声，那些只知沉浸在刀光剑影的猎人们还能不能安心狩猎呢？恐怕这个时候他们早已经心神荡漾了吧！

一句话概括：为了广大男同胞的NDSL逃脱惨遭劫掠的命运，请不要让你认识的MM接触一款叫做《任天狗》的游戏。

游戏素质：10分
玩家参与度：8分
游戏推荐度：8分

❹《炸弹人》系列

没有人会忘记这款同样经典的游戏！八十年代出生的玩家几乎全都从小时候开始就已充分领略到了它的群战魅力。已经在DS上发售的两款作品《触摸！炸弹人乐园》和《炸弹人物语DS》都是上乘的可爱作品，而后者将FC炸弹人的风采完美重现，不禁使得老玩家们惊喜连连。不说那精致的画面和可玩性极高的A·RPG版本炸弹人单机游戏，一听说可支持8人对战就已经有不少玩家摩拳擦掌跃跃欲试。小小的DS屏幕上一下子充盈着8个炸弹人的身影，眨眼的工夫一连串炸弹直炸得“弹指间樯橹灰飞烟灭”，往往会出现某个玩家已被轰杀至渣却因为混战画面过于喧哗而他还在煞有介事地按着十字键。这就是《炸弹人》的乐趣所在！8人乱斗最后何人是那屹立不倒的炸弹神？那完全是眼明手快的放弹陷害以及刹那反应躲避危险的完美结合，这便是眼力+脑力+手力的训练游戏！拥有被众多玩家一致认可的超高人气，经得起时间考验的老游戏再次出色地成为聚会中难以抵挡的乐趣，吹着空调听着“BOOM！BOOM！”的爆炸声，体验瞬间决定生死的对战，这才是联机游戏令人拿得起放不下的最大诱因！

一句话概括：不在炸弹中爆发、就在炸弹中灭亡。

游戏素质：7分
玩家参与度：10分
游戏推荐度：8分

7月暑期聚会大热潮聚会公布帖

随着“天下聚会”7月暑期聚会活动的临近，报名参加聚会的玩家已经远远超过了我们的想象。本次活动已经确定为20场聚会，地点可以说遍布大江南北。下面是这20场聚会的公布信息，想要参加的玩家可要快快与负责人联系报名哦！另外，有关聚会更多详细资料请查看我们“天下聚会”活动专区，地址为：http://bbs.levelup.cn/showforum-113.aspx。

聚会名称：北京TV GAME玩家暑期玩乐会
聚会地点：广安门避风塘
预计聚会规模（人数）：200+
聚会时间：7月28、29
组织者联系方式：
方糖 QQ 645513896/MSN gouki7811@hotmail.com

聚会名称：深圳掌机聚会（暂定）
集合地点：地王楼下，然后合影，集体去聚会地点。
聚会地点：登品素食府（详细地址：深圳市罗湖区宝安南路骏庭名园3楼）
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月22日
组织者联系方式：
QQ 410880169/MSN dkszjh@yahoo.com.cn
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-457830.aspx

聚会名称：沈阳掌机聚会（暂定）
聚会地点：避风堂青年大街店
预计聚会规模（人数）：60人以上
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：
QQ 84887271

聚会名称：26℃！全国最冰爽暑期聚会 春城昆明07年暑假玩友会
聚会地点：西昌路避风塘
预计聚会规模（人数）：100人以上
聚会时间：7月22日（星期天）下午1点到7点
组织者联系方式：
游戏妖怪 QQ 251449902/TEL 13987149769
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-455946.aspx

聚会名称：贵阳TV GAMER聚会
聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：80左右
聚会时间：今年7月中旬下旬
组织者联系方式：
QQ 7圈 233538432/Email snakexcw@yahoo.com.cn

聚会名称：西安PSP俱乐部 暑期狂欢
聚会地点：南门避风塘
预计聚会规模（人数）：100人左右
聚会时间：7月7日（星期六）
组织者联系方式：QQ 2662026
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-452774.aspx

聚会名称：“天下聚会”上海SPU专场
聚会地点：广远西路266号避风塘
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：7月7日
组织者联系方式：MSN kissshenxiao@hotmail.com
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-454733.aspx

聚会名称：七夕浪漫 郑开掌机玩友聚会
聚会地点：文化路避风塘
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：2007年7月7日
组织者联系方式：Bani TEL 15938506227/吸烟的鱼 Tel (0371) 66101112

聚会名称：陕西玩家联盟7月之天下聚会－体感次世代
聚会地点：西安市小寨纬二街芙蓉街天座茶秀
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月8日
组织者联系方式：
QQ 258218801 星期八/Tel 15829208589 强强
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-453530.aspx

聚会名称：上海PSPSH、G.S.HOME、SPC携手联办－《爱，无所不在》主题聚会聚会
聚会地点：上海黄浦区浙江中路229号百米香榭3楼 古滇茶坊
预计聚会规模（人数）：150人以上
聚会时间：7月7号 10:00至18:00
组织者联系方式：QQ 147860616
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-454231.aspx



7月暑期聚会大热潮聚会公布帖

聚会名称：CJ苏州掌机聚会
聚会地点：去CHINAJOY会场聚会（大巴上联机）
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月14日 早上8：00～晚上5：30
组织者联系方式：
QQ 63386226/5568003/79914113/Email roysd@163.com
Tel 13913114276/13402513365

聚会名称：TJgamer天津玩家聚会
聚会地点：天津市八里台避风塘（暂定）
预计聚会规模（人数）：100人以上
聚会时间：7月15日
组织者联系方式：
QQ 39857987/Email tk96293520@126.com
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-458133.aspx

聚会名称：抚顺玩家都是活雷锋
聚会地点：抚顺南站避风港（注：没打错，是避风港，抚顺没有避风塘）
预计聚会规模（人数）：30人以上
聚会时间：7月15日上午10:00—16:00
组织者联系方式：
QQ 4781729
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-459389.aspx

聚会名称：厦门第2届掌机玩家聚会
聚会地点：阿度（待定）
预计聚会规模（人数）：40至50人
聚会时间：7月7日（待定）
组织者联系方式：
QQ 决绝 19080439/QQ群 25241871
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-458464.aspx

聚会名称：武汉掌机华丽の聚会
聚会地点：武汉市武昌街道口群光广场门口
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月7号（星期六）早上9点半集合
组织者联系方式：
QQ 283024794/108918998/343022431
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-446857.aspx

聚会名称：焦作NDS主题掌机聚会
聚会地点：商业街避风塘
预计聚会规模（人数）：30人（暂定）
聚会时间：7月中旬（待定）
组织者联系方式：QQ 471077106/344910694
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-457798.aspx

聚会名称：文化古城保定玩友见面交流会
聚会地点：海龙电子城3楼
预计聚会规模（人数）：100人左右
聚会时间：今年暑假7月17日～7月22日之间
组织者联系方式：
QQ VZ 496617275/雪人 491473248/吉顺儿 232125095
Tel VZ 13483772124/雪人 13931219281/吉顺儿 13292999366
QQ群 18142037

聚会名称：南淝河流域NP芋头玩家暑期聚会
预计聚会地点：合肥8中旁避风堂
预计聚会规模（人数）：50人以上
预计聚会时间：7月下旬
组织者联系方式：
QQ群 13403321/Tel 淝河的Sheen 13956017095

聚会名称：天下聚会之鹿城掌机玩友会
聚会地点：待定
预计聚会规模（人数）：50人以上
聚会时间：7月15日
组织者联系方式：
QQ 563907228 13972388/QQ群 41972655
Tel 0472-2159339/Email ybbitxu3@163.com
报名时间：6月25日-早9点至7月14日晚9点止
报名地址：昆区松梅街二楼拇指堂电玩内！

聚会名称：游友聚会
聚会地点：内蒙包头昆区松梅街H220-221
预计聚会规模（人数）：30人
聚会时间：7月15日
组织者联系方式：
QQ 15057184 563907228



本辑收录了两篇稿件，第一篇是关于游戏心态的探讨，虽然该类问题的探讨也已算是老生常谈，但作为玩家的我们，如果能静下心来好好地单纯地体味一下游戏，也许还会找到不同于以往的乐趣，虽然这种乐趣并不同于当年初接触游戏时的感动。另一篇则简单评述了脑锻炼游戏类的一个发展趋势——多元化发展，个中内容大家看过便知。而最后的"玩家点评"，仍然欢迎大家踊跃投稿。



心灵的沉淀

文 Andriy47

高考落幕，悬梁刺股的考生们终于解开了沉重的枷锁，可以好好休息了。其中有不少人正盘算着将手中积攒已久的银子换回梦寐以求的掌机贵人回家。如果有了目标还好，犹豫不决的话可就有些不好办了，看看多如尘屑的机能评价自然能辨认究竟孰好孰坏，但为了拥有一台自己的掌机贵人，又务必保持理性，从中获取对自己有帮助的信息。

玩家购买主机前，关注最多的莫过于主机的销量。任天堂在掌机界的根深蒂固被NDSL的销量再次印证。NDSL在席卷了日本和欧美掌机市场的同时，NDSL和其最有力的竞争者PSP的销量对比也引发了一轮又一轮出自于新闻和业界角的争论："掌机市场争夺战闭幕，NDSL完美胜出"、"游戏性最高，任天堂俯瞰索尼"、"简单便宜才是硬道理"……但这一切对于大多数玩家，特别是国内的玩家，似乎并没有高屋建瓴般的冲击。真正的次世代电视游戏离很多国人还有些距离，而隔岸观火的我们是不是应该把自己沉淀下来，不为身外琐事所动，尽情地翱翔在自己的游戏天空中？

社会发展的齿轮高速运转，强迫人们加快前进的脚步，同时进裂出浮躁的火花，将人们团团围住。2005年的"超级女生"是近年来最红火的一届，红了李宇春等超女的名声，红了湖南卫视的腰包，红了媒体的笔头……举国都为之狂热，好多人都要掏出手机发一元一条的短信支持自己的心目中的新星。事实上，这些红火能影响到旁观者什么呢？只是暴露了荷尔蒙分泌过多、激情无处合理释放的年轻浮躁而已。游戏玩家这个庞大的群

体组织，年轻玩家是主干，浮躁，自然也是在所难免。

笔者自幼与游戏干柴烈火，记得还是个懵懂小屁孩的时候就被"大哥哥"带去街机厅厮混。当时我刚刚够得着摇杆，在街机厅里玩游戏的气势一点也不比别人逊色。当然，当时热爱游戏的玩家宅子里都少不了一台FC，我也不例外，幼年时光就在FC和街机的陪伴下度过。犹记得自己曾无数次被父母硕大的双手从街机厅里揪回家，每次被"回收"后便要遭受连技加必杀，但以家人的话来形容我是"好了伤疤忘了疼"，所以"元气"恢复后依旧会藏匿于街机厅。刚刚踏入初中便托同学的福见到了砖头机GB，看着他热血沸腾地搓着《KOF96》，心中不禁疑惑这东西有这么好玩么？但不久摸清GB的底细后，我也成为其追捧者，时不时地威逼利诱这台GB的主人将这块砖头借给我一晚，然后回家打着手电在《口袋妖怪》的世界里遨游一通宵。相信如果没有这位仁兄的"大力支持"，笔者也不会接触到《圣剑传说》和《口袋妖怪》这样的大作。在接触GB后，笔者对掌机的兴趣空前浓烈，拥有一台砖头机的念头像空气一样弥漫在我的周围，像涓涓细水流淌在我的心中。但按照国人的传统观念，玩物是要丧志的。虽然极度渴望，但我却一直都没有得到自己想要的掌机，于是整日活在捧着GB到处跑的梦境中，想必当时有很多和笔者一样经历的玩家。没游戏玩的时候，我们浮躁，坐立不安，终日飘忽在游戏的美梦中。经过了一段游戏落寞期，在错过了GBC和WS之后，我终于说服了家人让我娶得GBA回家。当时的心情自然好比如获至宝，兴奋不已。不过相对于GB的合卡来说，我有点不适应GBA一卡带一游戏的状况，就算是D卡，一盘近百元的售价也不是一个学生能轻易负担得起的，将自己拥有的每款游戏都研究透成了学习闲暇时的主题。那段时间虽然课业很紧，不过在GBA的陪伴下，我过得很温馨。在内森的圣鞭指引下，我穿越了恶魔城；在罗宾的英勇气概感染下，我验证了自古英雄出少年；在马里奥大叔执着的熏陶下，我目睹了碧奇公主一次又一次被他从库巴的魔掌中救出……虽然玩的游戏少了，不过我做到了平心静气地去体验自己选择的每一款





游戏。

毕业后为了《WE》，为了PS2，我毅然抛弃了陪伴我多年的GBA。但因为工作和学习的关系，我并没有太多时间躺在舒适的沙发上悠闲地握着手柄打游戏，我开始后悔将GBA贱卖给JS了。不过NDS和PSP的横空出世一下让我多出了两个掌机选择，于是疯狂地查找两个掌机的资料、并将它们作比较占据了我的大部分休息时间。在网上到处都是“任饭”和“索饭”的唇枪舌剑，每个游戏论坛上都是硝烟弥漫，想找到几句对两者机能和游戏性客观比较的话语实属不易。幸好一位好友先入手了一台PSP，在他略带炫耀的语气中我了解到了小P机能的强大，仿佛“醍醐灌顶”，遂决定选择PSP。虽然出去采购前认真读过导购，不过我依旧买到了一台硬降机，原因有二：一是渴望尽快捧得爱机回家，二是被JS的花言巧语所蒙蔽。仓促的买机可能预示了我浮躁的游戏心情。等游戏、拷入游戏、两三个小时的游戏时间、删掉、消除存档、再等新游戏……通常一个游戏在小P停留的时间不会超过5个小时，就算是感兴趣的游戏也只是品味到通关为止。相对于我之前的GBA，只要电脑能上网，我的PSP就完全免费。游戏多了，玩家麻木了，遗忘了曾经游戏时的那份悸动。不仅PSP玩家是这样，NDS玩家亦这样。有人呼吁大家一起支持Z版，但以中国的国民消费能力，又有多少玩家愿意这样做呢？如今我们在一个恶性循环里，浮躁的我们如何能跳出这个怪圈，是值得我们深思的问题。

回首自己的游戏历程，浮躁的游戏心理时刻都伴随在身边。没主机的时候为玩不到游戏而浮躁，游戏多了我们却又为找不到好游戏而浮躁。不是为了娱乐而游戏，而是为了看通关画面时的成就感才去游戏，这种心态本身就是一种浮躁。套用西方经济学里马斯洛老先生提出的需求层次理论，我们玩家满足了最基本的需求——主机后会追求游戏上的享受，同一层次的需求满足后玩家的需求会更上一层楼——新主机、新游戏。拥有了最新的主机和最流行的游戏的玩家则会用实际行动来证明边际需求递减规律：当游戏娱乐满足的程度超过了一定的界限后，继续游戏则会起到适得其反的效果。我们对游戏的态度往往是急功近利的，希望尽早的通关，比别人早一步打出隐藏要素，所以更多的人便照着攻略按图索骥。不知道面对密密麻麻的蝌蚪文，一知半解的玩家照着攻略上的文字机械地游戏还能有多少乐趣可言。关于玩家们在玩游戏时感到迷茫的话题已是老生常谈，但我们在游戏的大海中仍然拼命上浮，没人发现，这片海洋最纯净的地方是海底。

沉淀不下来的不仅仅是空虚的心灵，还有商家们急功近利的心理。久多良木健的下台是个很好的例子。过分地强调机能使得PS3陷入如今的泥潭，久多良木健公布PS3价格时的自信满满和如今的黯然离去形成鲜明的对比。业内人士觉得索尼对蓝光光驱的CELL微处理器将会在未来十年内处于业界领先水平的策略过于自信了，毕竟高端产品的受众面不高，对于大多说玩家而言，PS3他们玩不起。这次索尼没有像PS2刚发售那样赔本卖主机、赚软件的钱，PS3一上来就要席卷游戏市场，要大家接受其高昂的价格显然没那么容易。久多良木健虽然走了，不过他留给索尼的影响是深远的。最近索尼用PSP降价来提高销量，可以看出他们在反思了，后人哀之而鉴之，希望索尼以后能走得更好，给玩家带来更多的好游戏。



青青翠竹无非般若，郁郁黄花皆是妙谛。生活中到处都可以找到真理，在游戏中同样可以得到人生的启发。我们为什么玩游戏？游戏又给了我们什么？把心灵沉淀下来，我们其实可以悟出很多东西。现在是炎炎夏季，人们对浮躁特别敏感，某日在论坛上游弋，发现一位仁兄发了一个关于PSP2开发完成的帖子，还附上了图，而楼下的评论都相当有杀伤力，先是将图的不合理处从头骂到脚，再是直接将矛头指向楼主的智商……其实，大家本是同根所生的游戏玩家，又何必相煎得如此急呢？

“脑白金”在成长

——多元化发展的脑锻炼游戏

文 Nebel

NDS是游戏主机中的一个另类，而这台另类主机上形形色色的“脑锻炼”软件则可以说是另类中的另类——出在游戏主机上，但怎么看都不像是游戏。这些“脑锻炼”软件有的是打着著名教授的旗号，一副科学严谨的态度来给玩家教上一课；有的是自编故事原创世界，把一个个谜题套上游戏的外衣；更有的是利用现有的资源，把知名的动画、游戏改编成脑锻炼题材。这时我们发现，“脑白金”本身，已经势大到要自成一派了。

说“脑锻炼”就不能不说那被戏称为“脑白金”的“《成人脑锻炼DS》系列”——这只是缩写，该系列两作的标题之长绝对有骗稿费嫌疑。当然，这两作NDS上至今为止“脑锻炼”软件最杰出的代表绝不是靠怪异的名字来吸引眼球的，这两作在日本销量非常惊人，这样的“游戏”的大卖在这个“百万”级大作不多见的时代绝对是一大绝奇的景观。归根结底，还是“脑白金”针对的用户群体并非只是游戏玩家，而是整个社会的人群，而且“脑白金”简单易懂好上手，又带有一定趣味性，并直接针对了“大脑老龄化”这一焦点话题，无论是什么年龄的用户都会对其产生关注，不少青年人和中年人都是连NDS和“脑白金”一并购入来孝敬自己的长辈。据说，任天堂美国分社还在布什总统60岁生日时赠送给总统一台NDSL和一份“脑白金”作为生日礼物。

但单纯的脑锻炼游戏会让很多传统玩家觉得枯燥，于是，第二类型的脑锻炼软件出现了，这类软件的特点是穿着游戏的外衣，让你放眼一看，这就是一款游戏。而实际呢？就拿其中最优秀、最具代表性的《雷顿教授与不可思议的小镇》来说，游戏虽然以AVG的形式贯穿始终，但是其实游戏的主要内容还是解开一个又一个的谜题，而并非像其他的解谜类游戏谜题与剧情环环相扣，游戏中的谜题和游戏本身基本没有什么关系，有的谜题甚至连世界观都和游戏不同。游戏中的谜题看似复杂，有的还有大串的数字，让人觉得不拿出计算器来算不行，但是其实这些谜题考验的都是玩家的思维能力和应变能力，所以笔者鉴定，这类游戏，其实就是穿着游戏外衣的脑锻炼软件。不过比起上一种类型，这样的“脑锻炼”将游戏的要素加入了进去，有故事情节贯穿始终，有主角配角推动着剧情的发展，还有隐藏在背后的层层谜团，玩起来倒也妙趣横生，实在是比单纯的答题多了不少的乐趣。

更有意思的是，脑锻炼软件除了打教授牌和游戏牌，现在也打起偶像牌了（虽然打到最后还是被划归游戏），像最近萌倒无数OTAKU的萌系动画《幸运星》，就在NDS上推出了一款名叫《真·幸运之星 激萌训练 启程》的游戏，而且这已经是系列的第二作了。这部作品看起来是游戏，其实内容无外乎是口算数学题啊，把日语换翻译英语的外语题啊，或是考考方言、语气什么的语文题等等。虽然看上去都是小学三四年级水平的题目，可是对于众玩家也不能不说是个考验。笔者数学大苦手，对里面的口算题一点办法都没有；而一朋友却是英文苦手，最后我们合作才将游戏进行下去。可能正是由于简单却又有不少让人绞尽脑汁的设定，才让《幸运星》获得了“脑残星”的“雅号”。不过这样的游戏为什么还有人玩？答案很简单：萌！这些改编的游戏大多素质一般，不过喜欢的玩家才不会在乎这些，只要自己喜欢的角色能在游戏中出现就已经足够了。要是再能给她换装，再能收集各种“萌之道具”，再配上语音和触摸功能，那不就是OTAKU们梦中的游戏吗？



NDS上各种类型的“脑锻炼”型软件实在是让人眼花缭乱，今后的“脑白金”能发展成什么样，能走多远，我们目前无法猜测，但有一个事实我们不得不承认——“脑白金”的已经的的确确地走起了多元化发展的道路了。

玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个新开的小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于"自由谈"中其他评论游戏的文章，只需六七百字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见"掌门人"的"征稿启事"。

瓦里奥制造 摸摸乐

■Nintendo ■ACT ■2004年12月2日■1～4人

画面 ★★★☆☆ 音效 ★★★★☆ 系统 ★★★★★

NDS

分数 8

评论人 levelup 柯南

《瓦里奥制造》素以独有的简短风格著称，无论是游戏内容，还是游戏时间，都力求简约，让玩家能够在最短的时间内玩到最多的小游戏，享受到最大程度的乐趣。本作也不例外，每个小游戏的时间基本控制在5秒钟上下，这样哪怕是课间休息时那并不充裕的十分钟，都足以玩上不少的游戏了。

如果说最初的《瓦里奥制造》完全依靠前无古人的创意博得了玩家的青睐，那么第二作中在卡带中加入的体感装置则再次给了玩家耳目一新的感觉。而等到本作推出的时候，依仗NDS本身良好的先天条件，可玩性再度提升。借助麦克风、触摸屏，本作中几乎完全放弃了对主机按键的使用，几个人物相应的关卡分别对应着点、拖、拽、划、涂、吹等，是NDS早期作品中对"异质"展示得比较透彻的一款作品。五花八门的游戏方式，让您游戏时全神贯注，手口并用，不亦乐乎。

再说说本作中的角色，虽然瓦里奥这个角色





本身就充满了KUSO气息，但是在本作中，制作者的恶搞意图愈发明目张胆，这尤其体现在对男性角色的刻画上。本作中登场的男性角色几乎无一正常者，瓦里奥就不多说了，再加上比瓦里奥有过之而无不及的克莱格博士、有点神经质的男性机器人麦克、以及狂热的任天堂FANS九伏和十八伏……女性角色则正常得多，无论是活泼的莫娜和忍者姐妹，还是冷若冰霜的阿什莉，都很招人喜欢，当然也别忘了总是跳着舞的吉米一家。随着关卡的突破，可以看到每个角色的相应剧情，而单个关卡的成绩有所提升的时候，也会得到各种小玩具小游戏的奖励，也许当中就有自己童年的最爱。

雀·三国无双

■Koei ■TAB ■2006年9月28日■1～4人

画面★★★★★ 音效 ★★★★★ 系统 ★★★☆☆

PSP





分数 8

评论人 有爱读者 头文字H!

麻将游戏大都有着除了游戏以外的其他要素，其中又大多以"美女"为主题，当然也有以人气角色为卖点的，比如《役满DS》，以及本人接下来评论的《雀·三国无双》。

本作最大的卖点自然是来自于《354》中的武将们，一开始要选择原创角色到三国时代去和那个时代叱咤风云的名士猛将们打麻将。(－_,－) 然而原创武将给玩家的选择实在是太少，完全不由得玩家自己去组合——这点不用说和《真·三国无双4 猛将传》比，就是比起可以设定各种能力的"《三国志》系列"，本作的原创武将的选择也感觉自由度太低。

本作的一大特色是全程语音，这是PSP、乃至掌机上所有其他《无双》作品所没有的。不仅是"吃"、"碰"、"自摸"这些，还有每场"雀战"前整段整段的对话。而场景也不是原作那种充满了杀气的战场。

作为麻将游戏，本作的难度还算中等，比起有足够牌数来组合役满番牌的二人麻将，本作的四人麻将难度更高——而且本作的电脑多多少少有那么一点作弊，几乎每次本人想组清一色、混一色时，其他花色的牌就会滚滚而来，而且你会发现你打出的是一个顺子、一副刻子甚至一手胡牌，这个时候，相信谁也不会觉得是自己仅仅是运气差。当然，如果在此等艰苦环境下胡了一局役满番牌，那成就感也是远大于其他相对简单些的同类游戏的。

接下来我们说说NPC的智商，可以说，三家对手必定有一家运气和水平都非常了得、又有一家运气和水平都非常差的，这就使得玩家想排名第一比较困难，但还不至于差到垫底。

掌机游戏综合发售表

7月上旬的NDS平台可谓热闹非凡。在NGC上大获好评的《豆丁机器人》终于来到了NDS平台，游戏独特的风格想必会令不少玩家耳目一新；《心跳魔女神判》是一款被炒作得非常热闹的作品，虽然在实际的店铺中预约情况非常差，但在网上的预约量却惊人地好；《洛克人ZX》的续作《洛克人ZX 降临》将于7月12日发售，值得喜欢高难度动作游戏的玩家一试身手。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年7月5日			
盛开吧！豆丁机器人！ 咲かせて！ちびロボ！	Nintendo	SLG	4800日元
你也想用DS听古典音乐吗? あなたもDSでクラシック聴いてみませんか?	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 意大利 地球の歩き方DS イタリア	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 泰国 地球の歩き方DS タイ	Square Enix	ETC	3800日元
地球漫步法DS 法国 地球の歩き方DS フランス	Square Enix	ETC	3800日元
花开DS园艺生活 花咲くDSガーデニングLife	Square Enix	ETC	3800日元
角田式肌肉锻炼指南 角ちゃん式筋トレナビ	Dorasu	ETC	4000日元
从今天开始DS卡路里指南 今日からDSカロリーナビ	IE Institute	ETC	3800日元
转转面包圈 点心菜单 くるりんドーナツ お菓子なレシピ	Global A Entertainment	ACT	3800日元
心跳魔女神判！ どきどき魔女神判！	SNK Playmore	AVG	4800日元
随处瑜伽 どこでもヨガ	Konami	ETC	3800日元
磁幽灵猎人 深红 トレジャーガウスト ガウストダイバー クリムゾンレッド	NBGI	ACT	4800日元
磁幽灵猎人 深蓝 トレジャーガウスト ガウストダイバー ディープブルー	NBGI	ACT	4800日元
小小病毒 ぷちぷちウイルス	Jaleco	PUZ	2800日元
2007年7月12日			
加油我的每日家计 がんばる私の家計ダイアリー	Nintendo	ETC	3800日元
怪物农场DS かいて しゃべって はじめよう！ モンスターファームDS	Tecmo	SLG	4800日元
偶像宣言 目标是偶像天后！ きらりんレボリューションめざせアイドルクイーン！	Konami	AVG	4980日元
解谜&触摸检索 昆虫图鉴DS 找虫吧·调查吧 クイズ&タッチけんさく 虫図鑑DS 虫をさがそう·しらべよう	Spike	PUZ	3800日元
西游记 金角·银角的阴谋 西游记 金角·银角の阴谋	D3 Publisher	ACT	3800日元
算盘DS そろばんDS	Four Winds	ETC	3900日元
商业能力DS系列 ビズ能力DSシリーズ 魅力改革	Kokuyo	SLG	3800日元
可爱小水滴 迷宫森林的动物们 ぷるるんっ！しずくちゃん めいろの森のどうぶつたち	MMV	AVG	4800日元

洛克人ZX 降临 ロックマンゼクス アドベント	Capcom	ACT	4800日元
2007年7月19日			
搞笑特训班DS アルキメDS	Skip	ETC	2000日元
甲虫王者 超级收藏 甲虫王者ムシキング スーパーコレクション	SEGA	RPG	5800日元
斋藤孝的三色圆珠笔名作塾DS 斎藤孝のDSで读む三色ボールペン名作塾	SEGA	ETC	3800日元
发条武士 ぜんまいざむらい	Genki	ETC	4800日元
品酒师DS ソムリエDS	EA	ETC	2800日元
触摸！炸弹人大陆 星星炸弹人的神奇乐园 タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクルワールド	Hudson	ACT	4800日元
侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆 探偵 神宮寺三郎DS いにしえの记忆	Arc System Works	AVG	3800日元
NARUTO 疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓" NARUTO－ナルト－疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓"	Takara Tomy	ACT	4800日元
2007年7月26日			
美少女雀士Ⅲ Remix アイドル雀士 スーチーパイⅢ Remix	Jaleco	TAB	4800日元
anan监修 女力紧急提升！DS anan监修 女ヂカラ緊急アップ！DS	NBGI	ETC	3800日元
必读日本文学100选 一度は读んでおきたい日本文学100选	Spike	ETC	3800日元
元素怪兽 五柱神之谜 エレメンタルモンスター 五柱神の谜	Hudson	TAB	4980日元
高赔率地下麻将列传 高レート里麻雀列传 むこうぶち 御无礼、终了ですね	π Arts	TAB	4800日元
资格检定DS 资格检定DS	SEGA	ETC	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.18 装甲机兵 SIMPLE DSシリーズ Vol.18 THE 装甲机兵ガングラウンド	D3 Publisher	ACT	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.19 微步技术记英语单词 SIMPLE DSシリーズ Vol.19 やればできる！THE マイクロステップ技术で覚える英单语	D3 Publisher	ETC	2800日元
太鼓之达人DS 太鼓の达人DS タッチでドコドン！	NBGI	MUG	4800日元
Kitty猫的时尚派对 Sanrio角色图鉴DS ハローキティのおしゃれパーティー サンリオキャラクターずかんDS	3 O'CLOCK	ETC	4800日元
商业体验DS系列 起业道 饮食 ビズ体验DSシリーズ 起业道 饮食	Kokuyo	SLG	4800日元
商业体验DS系列 说话技巧 ビズ能力DSシリーズ 话心の素	Kokuyo	ETC	3800日元
小芝麻 温馨日记 まめゴマ ほのぼの日记	TDK Core	AVG	4800日元
用耳朵锻炼右脑 DS听脑力 耳で右脑を锻える DS听脑力	Mile Stone	ETC	2800日元

PlayStation Portable

2007年7月5日			
恋爱方块 マワスケス based on "Carton-kun"	Irem	PUZ	3800日元
2007年7月26日			
游戏王对战怪兽GX 组队力量2 游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	Konami	TAB	4980日元
美少女雀士Ⅲ Remix アイドル雀士 スーチーパイⅢ Remix	Jaleco	TAB	5800日元
横行霸道 自由城故事 grand theft auto Liberty City Stories	Capcom	ACT	4980日元
捉猴啦 猴猴大作战 サルゲッチュ サルサル大作战	SCEJ	ACT	4743日元
合奏曲 携带版 for Symphony ～with all one's heart～ ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元



口袋特企

间隔数辑，“口袋特企”栏目终于又与大家见面了。随着《BLEACH》漫画、动画、周边以及游戏的热卖，我们也就此为您全面介绍这款红透半边天的《少年JUMP》热血作品改编的掌机游戏，希望能以不同的视点为你全面点评《BLEACH》的掌机系列作品！当然，最后我们还将为你奉上由FANS玩家自己制作的《BLEACH》原创MV。



本辑看点



新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《伟大的罗马战争》、《变形金刚》、《哈利·波特与凤凰社》等9款作品，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！



火热试玩区

万众瞩目的《塞尔达传说 幻影沙漏》终于发售了，让我们用影像为您第一时间奉上本作的系统详解。同时本辑的“火热试玩区”还为您收录了《富豪街DS》的演示影像，让您在影像中感受热门游戏带来的激情！



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了“《最终幻想》系列”的《最终幻想IV》、《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》和《异说 最终幻想》三部备受期待作品的预告影像，用影像来让您先行体验这几款感动大作。





E3大展再次到来
第一手掌机新作情报
传说中的PSP改良版？
……
敬请关注
E3 2007
特别报道
掌机王Sp
68辑
7月中旬
全国上市
POCKETHALO
口袋光环
DVD mini
VOL.68
攻略透解
洛克人ZX
降临
盛开吧！豆丁机器人
幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、掌机周边……
海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》就有机会中奖！
话梅杂志&3DM-SMV

现已上市

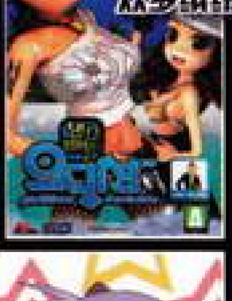
《PSP游戏典藏专辑》第4辑
各地报刊亭销售中

PlayStation Portable
4DVD-ROM
PSP
游戏典藏专辑
VOL.04

22款热门游戏劲爆登场　**150**张动漫壁纸火热放送

42款NEO·GEO模拟游戏奉上　**945**分钟影视佳作缤纷连载














重拳出击!
《最终幻想II》、《劲舞团》、《灵魂召唤4》
众多缤纷新作带您进入五彩斑斓的游戏世界!

天籁之音
《劲舞团》OST

动作狂飙——7款大作上手指南
最终幻想II
加勒比海盗 世界尽头
灵魂召唤4

热作点评——19款游戏图文简评
冲浪企鹅
布鲁克小镇 成熟季节
小小助手 携带版
压缩空间

影音大放送
《秒速5厘米》抢先看
《幸运星》火热连载
《反叛的鲁鲁修》火热连载
《越狱》第二季大结局
《失落的房间》第一季全6集收录

中文游戏特区
赏金猎犬
谈话戏剧 拥抱季节

PS地带
时之危机
恐龙危机2

酷软推荐
PSPTools 经典工具集合
《杀戮地带》V1.2附加武器+能力存档
MVSPSP模拟专题03

所有软件均有PSP电子版详细使用说明
所有游戏均经实机测试可用

PSP 游戏典藏专辑 DISC A
PSP 游戏典藏专辑 DISC B
PSP 游戏典藏专辑 DISC C
PSP 游戏典藏专辑 DISC D



ISBN 7-88527-112-1
9 787885 271121 >

4DVD-ROM

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元